平成元年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第10号 通巻71号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

1989 10

特別定価 520YEN

■年末年始にかけての最新直談判情報!!

ウハウハソフトハウス日記'89

水滸伝
イースIII
クリムゾンII
激突ペナントレース2
夢幻戦士ヴァリスII
ファイアーホーク
BURAI

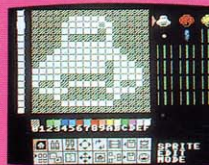
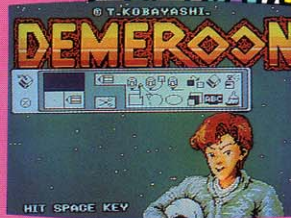
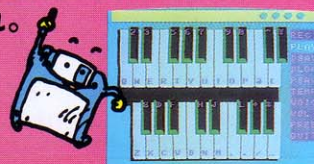
'89 R. Sakuma

特集 MSX3はどーなる!?

●ここ数年で、ホームコンピュータにはどんな機能が必要なのか!? これからのMSXはどーなる!?

■MIDIインターフェイス2■MSX通信最終回?

特別付録 信長の野望 戦国群雄伝 スーパーマニュアル

SONY
諸君、クリエイテ
ゲームプログラミングの術
伝授
DEN JU
我輩ドクタープログは
「宇宙戦争ゲーム デメロン」を
つくったのである。
第1部 ゲームプログラミングツール内の
スプライトエディターを用いよ。
我輩が以前から考えていたキャラクターをゲームに登場させるのだ。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかも、そのままゲームのプログラムに組み込めるのである。
SPRITE EDIT MODE
第2部 駆使せよ、
グラフィックキャラクターエディター。
次は背景である。宇宙空間も、ウッソウと木の茂る地上も「ツール」中のグラフィックキャラクターエディターなら容易だ。数パターンをつくり、いくつもそれを組み合わせよ。背景が出来上がるぞ。
第3部 グラフィックエディター
を大活用だ。
「ツール」の中のグラフィックエディター。最大256色を使えば画面いっぱいにグラフィックが描ける。この「デメロン」のタイトル画も、我輩ドクタープログの力作である。
© T.KOBAYASHI.
DEMEROON
HIT SPACE KEY
第4部 サウンドづくりはミュージックエディター
におまかせあれ。
FM音源ミュージックエディターを駆使すれば、ドクタープログも大作曲家である。ゲームの効果音もタイトルミュージックも画面を見ながら、作曲できるぞ。
第5部 完成である。プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収めるのだ。
SCORE 000000 HI-SCORE 000000
かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティングゲーム「デメロン」は完成した。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を十二分に駆使したまえ。ふつうならムズカシイ背景も、音楽も意外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲームで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかがかな。
MSX-BASIC Version 3.0 文法書
MSX-BASIC Version 3.0 解説書
HIT BIT
クリエイティブパソコンF1XDJに付属の「ゲームプログラミングツール」「ゲームプログラミング解説本」「BASIC解説書」「BASIC文

パソコン3大秘術である。

プリントショップII MSX版を活用せよ。

操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき（裏面）・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。

表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

作品派？実用派？2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ！という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか？たくさんつくるか？リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット
プリントショップII
THE Print Shop

MSX2 2DD×2

HBS-BO14D 標準価格 12,800円（税別）

C 1989, Sony Corporation／C Broderbund Japan

リボンカートリッジ（黒）HBP-R1標準価格700円（税別）マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円（税別）

ワープロ&ハガキの術

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。

●画面表示はゆとりの30文字×20行●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。●ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト
文書作左衛門（ぶんしょさくざえもん）

MSX2 HBS-BO12D 標準価格 6,800円（税別）

2DD×2 ©Sony Corporation／イラストデザイン©Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。

●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体（JIS第1・第2水準対応）で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だっていておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト
はがき書右衛門（かきえもん）

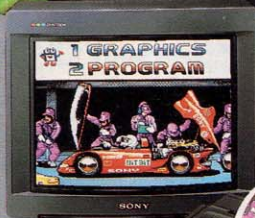
MSX2 HBS-BO13D 標準価格 7,800円（税別）

2DD×3 ©Sony Corporation

術マスターのクリエイティブマシン

…づくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール（F1XDJ専用）」と「ゲームプロ…グ解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついて…もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX…準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語（複合語…蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。も…は万全であるぞ。3FM音源であるから、ゲームの音は…分。8オクターブ9音同時発音／メロディー6音・リズム5…データ64音、リズム5音のみごとなFM音源。…通りPSGももちろん装備。4まさ…モードである。1.9万色の自然画再現。…ん横スムーズスクロール可能である。

クリエイティブパソコン
F1XDJ

F1XDJ 標準価格 69,800円（税別）

MSX界の実力機だ！

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。

トリニトロンカラーモニター
CPS-14F1
標準価格 60,000円（税別）

ついにカラー印字である。

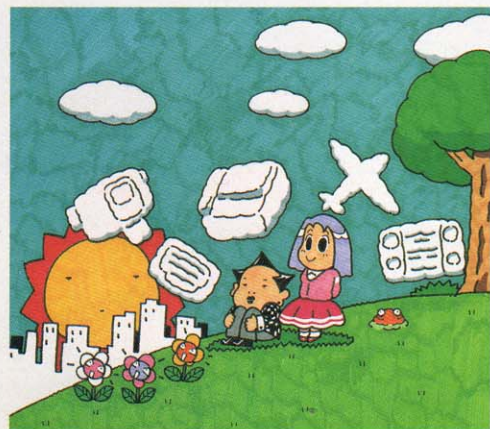
1プリントショップIIと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーでできる。2マルチフォントだ、6種の書体を誇る。3JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

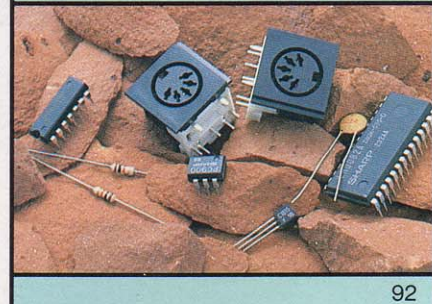
サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準価格 49,800円（税別）

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。

it's a Sony

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMM係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

MSXマガジン CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

TS October 1989

COVER
イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録

信長の野望・戦国群雄伝スーパーマニュアル

●発売されると同時に、すごい人気を獲得した戦国群雄伝。その魅力をお届けする一冊。

ショート・プログラム・アイランド

NEW SOFT

最新ゲーム徹底解析

SOFTWARE REVIEW

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	タイトル
	1	7	信長の野望・戦国群雄伝
↑	2	–	ディスクステーションスペシャル夏休み号
↑	3	–	クリムゾンII
↑	4	–	アンデッドライン
	5	2	カオスエンジェルス
	6	3	SUPER大戦略
	7	5	テトリス
↑	8	–	夢幻戦士ヴァリスII
↑	9	–	アンジェラス
	10	4	ディガンの魔石
↑	11	–	ディスクステーション6号
	12	10	ハイディフォス
	13	6	マイト・アンド・マジック・ブック2
	14	8	銀河
	15	22	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称! 強豪雀士編
	16	12	ラスト・ハルマゲドン
	17	1	ディスクステーション5号
↑	18	–	D.C.コネクション
	19	24	プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト
	20	11	MSフィールド 機動戦士ガンダム

先月7位だった信長の野望・戦国群雄伝が、ディスクステーションに大差をつけて1位の座を射止めました！　当分上位の座に居座りそうな気配だ。ディスクステーションスペシャル夏休み号、クリムゾンII、アンデッドラインも大健闘。夢幻戦士ヴァリスIIとアンジェラスもこれからが楽しみだ。新顔の多い充実したTOP30なのでした。

ジャンル

 アクション

ロールプレイング

アドベンチャー

 シミュレーション

 パズル

 アプリケーション

 テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1989年7月8日から8月8日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
光栄	MSX2	2DD	9,800円		9200
コンパイル	MSX2	2DD	3,880円		3830
クリスタルソフト	MSX2/MSX2＋	2DD	7,800円		2670
T&Eソフト	MSX2	2DD	6,800円		2650
アスキー	MSX2	2DD	7,800円		2610
マイクロキャビン	MSX2	メガROM/2DD	8,800円		2470
BPS	MSX2	メガROM/2DD	6,800円		2440
日本テレネット	MSX2	2DD	8,800円		2410
エニックス	MSX2	2DD	8,200円		1560
アーテック	MSX2	2DD	8,800円		1210
コンパイル	MSX2	2DD	1,940円		950
ヘルツ	MSX2	2DD	7,800円		900
スタークラフト	MSX2	2DD	9,800円		880
システムソフト	MSX2	2DD	6,800円		790
ゲームアーツ	MSX2	メガROM	6,800円		720
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		680
コンパイル	MSX2	2DD	1,940円		590
リバーヒルソフト	MSX2	2DD	8,800円		480
ナムコ	MSX2/MSX2＋	2DD	3,200円		420
ファミリーソフト	MSX2	2DD	6,800円		410

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	—	日本語MSX-DOS2	アスキー
	22	9	魂斗羅	コナミ
	23	—	パチプロ伝説	HAL研究所
	24	13	R-TYPE	アイレム
	24	14	ザ・ゴルフ	パック・イン・ビデオ
	24	25	ミッド・ガルツ	ウルフ・チーム
	24	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ
	28	—	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ
	28	—	スナッチャー	コナミ
	28	—	レイドック2	パナソフト/T&Eソフト

TOP5

1 信長の野望・戦国群雄伝

●シミュレーション　●光栄

先月は発売直後だったから惜しくも7位に甘んじましたが、やっぱり今月はぶっちぎりの1位！　うーん、これって当然の結果よね。なにしろ久しぶりだもん、光栄の新作って。で、シミュレーションファンの方はもうプレイし始めちゃってるでしょうね、きっと……。さて、このゲームはコマンドの回数制限がないという画期的なシステムを採用。もちろん違う形での制限はあるけど。あと、登場人物が多いのも見逃せないポイントだ。歴史の教科書さながらに、有名な歴史人物がゾクゾク出現して、キミの心を揺り動かしちゃうぞ。

2 ディスクステーションスペシャル夏休み号

●アプリケーション　●コンパイル

夏休み直前にタイミングよく発売されたのが、このスペシャル夏休み号。期待どおりの売れ行きですね。夏休みにみなさんが退屈しないためかどうか知らないけど、2本入ってるオリジナルゲームの水準はとっても高い。特にSFロールプレイングの『ランダーの冒険Ⅱ』は、前作『ランダーの冒険』よりもさらに速くなった画面スクロールを駆使して、スケールの大きい展開が楽しめます。アニメーションタッチのアドベンチャーゲーム『サムライキング メガスオンZ』も、正義感あふれる主人公がとってもけなげで泣かせてくれます。

3 クリムゾンⅡ

●ロールプレイング　●クリスタルソフト

本格派RPG『クリムゾンⅡ』が初登場ながら3位にランクイン。前作『クリムゾン』で打ち倒した悪の王者〝クリムゾン〟が復活し、当然のごとく自分を倒した者への逆襲に立ち上がる……。そこで、5人の正義感あふれる若者がクリムゾンに立ち向かっていくわけなのだ。〝マルチシナリオ・リンク方式〟を採用しているので、シナリオの展開がとっても奥深く、思わぬところでキミに感動を与えてくれるはず。操作性もバッチリだし、スケールも大きいし、前作を知らない人でもたっぷり楽しめるRPGです。来月も応援してあげてね。

今月の注目ソフト

8位 夢幻戦士ヴァリスⅡ

ゲーム展開のおもしろさで大評判だった『夢幻戦士ヴァリス』の続編が、いきなり8位に出現！　ヴァリスの戦士優子は前作に引き続き、悪の支配者を倒すべく立ち上がるのです。前作よりもパワーアップされたビジュアルシーンがとってもイイのだ。

TAKERU TOP10

ついに『パワフルまあじゃん2データ集Vol.2雅子ちゃん組』が1位に。やっぱり麻雀ゲーム関係って強い！　Mマガ8月号の特集で紹介したプログラムを一堂に集めた『シミュレーションだよ全員集合！』もいきなり5位に初登場。『花火師アチャ子』、『ライフゲームキット』などMマガが自信をもってお届けするゲームたちです。かわいがってね。ディスクステーション3号もランクインしました。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格［税込］
1	パワフルまあじゃん2データ集Vol.2雅子ちゃん組	デービーソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
2	T&EマガジンディスクスペシャルVol.2	T&Eソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
3	吉田建設	MSXマガジン	MSX2+	4,500円(3.5D)
4	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール	MSX2	6,800円(3.5D)
5	シミュレーションだよ全員集合！	MSXマガジン	MSX2	2,000円(3.5D)
6	パワフルまあじゃん2データ集	デービーソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
7	ライトニングバッカス	NCS	MSX2	5,900円(3.5D)
8	MUSICエディタ音知くん	ウィンキーソフト	MSX2	4,900円(3.5D)
9	ディスクステーション3号	コンパイル	MSX2	2,000円(3.5D)
10	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)

●8月15日現在

4 アンデッドライン

●アクション ●T&Eソフト

RPGの魅力も混ざったシューティングゲーム『アンデッドライン』が、いきなり4位に来ましたね。若き勇者が、魔界からの魔の手を封じ込めるべく勇敢に立ち上がる、っていうRPG風のストーリー展開なんだけど、これがなんと縦スクロールのシューティングで構成されてるわけ。うーん、RPG派もアクション派も楽しめます、ってわけなのね。全7ステージ中の6ステージの順番を自由に選べる〝ステージ・セレクション・システム〟なる新システムも採用されてて、ゲーム展開をますますおもしろくしてくれます。いろんな人に試してほしいゲームなのです。

5 カオスエンジェルス

●ロールプレイング ●アスキー

3ヵ月連続してのTOP5入りを果たした『カオスエンジェルス』。なんなんでしょうね、この人気者ぶりは……。うーん、こうしてみるとMSXユーザーって、やっぱり男の子が多いのかしらね、と納得してしまうのでした。あらあら。大胆なポーズでキミに迫って来るモンスターはさておき、ほかにも戦わなきゃならない敵がいるはず。武器や魔法をフルに駆使して、数々の困難を克服していってほしい。それにしてもこの人気はいったいなんなんだ。今月新登場したほかの強豪ソフトを、これからどうかわしていくのか、楽しみにしてようじゃあないの、ねっ。

読者が選ぶ TOP20

20本中なんと1本しか変わってません。でもそのうち、信長の野望・戦国群雄伝あたりがバリッとご登場かな？ このTOP20を塗り替えるのは、そう、キミのその1票かもしれませんよ。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	609
2	3	SUPER大戦略	マイクロキャビン	458
3	2	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	450
4	4	スナッチャー	コナミ	407
5	5	ゴーファーの野望 EPISODEⅡ	コナミ	317
6	6	三國志	光栄	277
7	7	ハイドライド3	T&Eソフト	253
8	8	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	207
9	9	信長の野望・全国版	光栄	161
10	11	テトリス	BPS	151
11	10	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	144
12	12	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	124
13	14	マスターオブモンスターズ	システムソフト	123
14	13	ゼビウス	ナムコ	118
15	15	アークス	ウルフ・チーム	106
16	16	R-TYPE	アイレム	100
17	17	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	94
18	18	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	93
19	19	サイオブレード	T&Eソフト	78
20	−	ウィザードリィ	アスキー	65

●8月14日現在

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト	☎011-222-1088
九十九電機札幌店	☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S	☎011-222-5454
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590

東北

店名	電話
庄子デンキコンピュータ中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744

東京

店名	電話
サトームセンパソコンランド	☎03-251-1464
コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス 中央店	☎03-253-1341
第一家電ableパソコンシティ	☎03-253-4191
真光無線	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-251-0011
富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
マイコンショップPULSE	☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
池袋WAVE	☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチ八王子	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピュータショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21太田店	☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店	☎0272-21-2721
ICコスモランド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店	☎0467-46-2619
多田屋サンピア店	☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線本店	☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店	☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード	☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド	☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップCSK	☎06-345-3351
J&P阪急三番街店	☎06-374-3311
上新電機あびこ店	☎06-607-0950
ニノミヤエレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
ニノミヤ別館	☎06-633-2038
J&Pテクノランド	☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館	☎06-634-1151
J&Pメディアランド	☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
J&P千里中央店	☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店	☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店	☎0724-37-1021
上新電機いばらき店	☎0726-32-8741
J&Pくずは店	☎0720-56-7295
J&P高槻店	☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機いけだ店	☎0727-51-2321

近畿

店名	電話
上新電機わかやま店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店	☎0734-23-6336
J&P和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機やぎ店	☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P京都寺町店	☎075-341-3571
パレックスパソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE	☎078-391-8171
J&P姫路店	☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店	☎0862-32-3411

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店	☎092-781-7131
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店	☎0985-51-3166

NEW SOFT

耳寄りな情報を満載して、みんなにお送りするニューソフト情報だ。とくに今月は見逃せないものばかり、腰をぬかしてハアハア言ってしまうかもしれないぞ。こころして読もう。

新しいシミュレーションへのはてしなき模索

水滸伝 天命の誓い

今までつちかってきたシミュレーションのノウハウと、『水滸伝』という異色の物語をベースに新しいアイデアをふんだんに盛り込んだ、意欲的なゲーム!

⬆まず、どこの国にねぐらを定めるか。よく考えて決めないと、あとで苦労するぞ。

うーん、新鮮だぜ!

光栄のシミュレーションといえば、まず頭に浮かぶのが『信長の野望』と『三國志』だね。一国の小さな領主から全国統一をめざしひたすら突き進む、といったタイプのシミュレーションだ。しかし今度の『水滸伝』はちょっとちがうぞ。まずゲームの目的が全国統一ではなくて、ある1人の人物を倒すことになっている。その名も世に名高い悪徳官僚、賊臣高俅だ。

⬆やっと一国の主になることができた。

彼の悪政のために中国は荒廃し、中国の皇帝はたいへん嘆き悲しんでいる。おまけに北には金国という巨大な勢力が待ちかまえていて、このまま中国が衰弱し続ければ国を失うことにもなりかねない。何とかしなければ、と立ち上がったのが水滸伝の主人公たちだ。

彼らは強者と呼ばれてはいるが、なんのことはない、人殺し、強盗など平気でやっちゃう悪党たちだ。でも人情には弱いところがあって、憎めないやつばかりなんだよね。プレイヤーはこの悪党、いや、強者になって、中国の敵、にっくき高俅を倒すことになるのだ。

もうひとつ目新しいところは、普通領土が広がっても、たいてい自分でそれぞれの国に命令を出していたよね。ところが、水滸伝では属国の統治は部下にまかせっきりなのだ。だから、部下の能力をよく考慮して属国に派遣しないと、かってなことばかりやって少しも国力が上がらない。反対にうまく部下を使えば、プレイヤーよりうまくこなしてくれるぞ。

⬆こんな風に、水滸伝のキャラクターはよくしゃべる。のんきなセリフがいいな。

強者はいそがしいのだ!!

なみいる強者たち

シナリオ１と２で、プレイヤーが選択できるキャラクターの一覧表だ。最初は、高俅の国から遠い国にいるキャラクターを選ぶといいだろう。あまり近い国だと、何かとやりにくいからね。

戦いを恐れるな

手強い軍隊を従えている高俅に勝つためには、内政だけではいけない。味方になる強者を中国全土から集めなきゃいけないし、そのためにはどうしても戦をして国を広げなければいけない。水滸伝の場合、この戦闘システムがけっこう守備側が有利になっている。だから攻め込んでもなかなか国を奪い取れないし、反対に追い返されてしまうことも少なくないのだ。だいたい、倍の人数で３ヵ月ぐらい続けて攻め込まないと、国を奪い取れない。ねばり強さが勝負だ。

戦闘のときに使えるコマンドに、妖術という珍しいものがある。かなり当たりはずれがあって確実な戦法とは言えないけれど、成功すればこれほど頼もしいものはない。知力が高くないとできないけど、いちど試してみてね。ほかに、『三國志』にあった火計もあるけど、消火のコマンドもあるからあまり役に立たないかも。確実に勝利をモノにするためには、ようするに腕力しかないわけ。だからちゃんと武器を買いそろえて、訓練も十分積んでおかなければいけないぞ。

おなじみのヘックス画面だ。春夏秋冬と、季節によってグラフィックが変わるからね。

	名前	身分	年	性	忠誠	小者	体力	腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気	船	泳
1	花宋	官吏	23	男	86	70	99	90	95	77	91	75	84	○	×
2	高廉	官吏	27	男	94	100	94	73	49	84	67	46	82	○	○
3	楊雄	高官	27	男	71	62	92	67	64	38	41	64	56	○	○
4	周謹	官吏	24	男	63	52	91	68	45	28	68	38	47	○	○
5	蔡京	官吏	55	男	94	100	78	18	37	71	84	29	20	×	×
6	張保	官吏	26	男	64	56	78	40	27	19	18	16	29	×	×

強者の一覧表だ。絶えずデータをチェックしておこう。

それから川を渡るとき、船を持ってないと、水に流されて思うように身動きがとれない。だから船も買っておくこと。幸い、お金は比較的たくさんはいってくるから安心していいぞ。

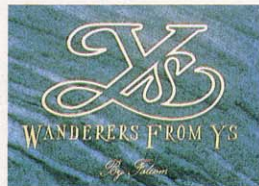
とにかく最初は治水、開拓、開発をやって国力を高めておく。そのあとで強者をどんどん仲間にする、戦争して領土を広げるってことをやればいい。はたして金国がやってくる前に高俅を倒せるか⁉

シミュレーション
- 光栄
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格9,800円［税別］(CD付きは12,200円)

特報!!

待望の『イース』第3弾が、ついにMSX版で登場

ワンダラーズ・フロム・イース

イースIII

お待たせしました！　いつ出るかとファンをやきもきさせていた"イース"シリーズ最新作が、ついにこの秋に発売決定。今月はイラストつきで紹介するぞ！

⬇画面はすべて開発中のバージョンのものです。

新しい冒険の始まりだ

話題の"イース"シリーズの最新作、『ワンダラーズ・フロム・イース』(以下、イースIII)のMSX版が、ついにこの秋発売される。今でも人気の高いアクションRPGとして有名なシリーズの続編なだけに、いやがおうにも期待が高まってしまうのだ。日本ファルコムで取材した時点で、MSX版は完璧に動いていた、ということを読者のみんなにお伝えしておくぞ。

ところで、イースIIIというサブタイトルはついているものの、今度の舞台はイースではない。正確に言うと、イースでの活躍から3年後に起きたアドルの冒険を描いたもの、と言える。もともとアドルは生まれついての冒険家。そう、前作『イース』だって、アドルにとっては旅の途中に巻き込まれた冒険のひとつでしかないのだ。冒険家というのは、つねに未知のものを求めて旅を続けていくものなのである。アドル、かっこいいぜ！

今月は、みんなが知りたがっているイースIIIのストーリーを少しだけ紹介してしまおう。アドル・クリスティン、19歳。つまり、イースIIIは前作の3年後の世界が舞台なのだ。イースでの大冒険を終えたあと、アドルは元盗賊であったドギと一緒に新たな冒険を求めてイースの地を旅立った。ドギと旅を始めて2年が過ぎたころのある日、ある町でふたりはおかしなウワサを耳にした。フェルガナと呼ばれる地方で、農作物が原因不明のままいっさい育たなくなり、大きな被害が出ているというのだ。

ただ不思議なことに、農作物は枯れているのに、まわりの森の木々は何ごともなかったように青々と茂っているらしい。そのうえ、今までおとなしかった森の動物たちが、次々に人間を襲いはじめているそうなのだ。いったい、フェルガナ地方で何が起こっているのだろうか……。

舞台はドギの故郷──レドモントの街へ!

⬅レドモントの街の入り口。アドルは何度もこの門をくぐることになる。2重スクロールしているのに注目！

⬆レドモントの街の中。画面じゃわからないと思うけど、3重スクロールしているのだ。動いている画面を見せられないのが残念。

フェルガナ地方に起きた謎の異変の原因とは？

➡武器屋で、アドルの装備を買いそろえよう。防具も売っているのだ。⬆街の人々から話を聞くことで、ストーリーは進んでいく。これは、物語の冒頭のシーンだ。

この話を聞いて青ざめたのが、アドルの相棒のドギだった。なぜならドギの生まれ育った故郷は、フェルガナのレドモントという街だったからだ。ドギは故郷にいる仲間の様子を心配し、一緒にフェルガナ地方へ来てくれるようにアドルに頼んだ。ふたりは一路、フェルガナ地方へと向かうのだが……。ここから先、何が起こるかは来月の情報あたりで紹介したい。楽しみは後にとっておこうじゃありませんか、ね？

また、イースⅢは前2作の上から見おろすトップビュー方式から、よりアクション性を重視した横スクロールのサイドビュー方式に変更されている。もちろん、それに合わせてアドルの動きもかなり自由度が高くなっているのだ。今度のアドルは上突きや垂直切り、ジャンプはもちろん、ほふく前進をしながら剣を振るう、などという凝った動きもできてしまう。モンスターの攻撃も多彩だし、ボスキャラも以前とくらべて格段にパワーアップされている。ボスを倒すにしても、攻略法をしっかりと捜さなければならない。

そしてさらにイースⅢのすごいところは、背景のどこかしらがかならず動いていることだ。どんな場所でも2重、3重スクロールが当然のように動いているし、そのうえ2重スクロールの部分の一部がさらに動く（たとえば橋の後ろに滝が流れていたり）のである。背景とキャラクターの見事な重ね合わせ処理に、最初はこれがホントにMSXなのか？　と思ってしまったほど。この画面を見るだけでもイースⅢはプレイする価値がある。とにかく、来月はもうちょっと詳しい情報をお伝えできると思うから、楽しみに待っててくれ！

気分はアクションゲームだ!!

⬆フェルガナ地方の全体マップ。ここから行きたい場所をセレクトすればいいのだ。

アクションロールプレイング
- 日本ファルコム
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 10月20日発売
- 価格8,700円[税別]

⬆イースⅢは、アクションの要素が前2作にくらべかなり高い。敵を一撃で倒す垂直切りが決まった時の快感は、イースⅢならでは！

⬆最初の冒険である、ティグレー採石場の入り口がここ。中には何が待ち受けているのか……ということで、今月の情報はここまで！

乞うご期待！

BURAI
ブライ

データの量もさることながら、内容の濃さにも驚かされるぞ。8人の選ばれた勇士がそれぞれのストーリーを展開しながら集結し、ビドーと七獣将に戦いを挑む！

⬆➡先月号ではイラストでしか紹介できなかったが、これがMSX版での画面だ。とりあえず2点だけですけど。

光の御子を守るのだ

皇帝ビドー・クレラントによって6千年にわたる眠りから覚めた闇の神帝ダール。これによって、平和な時代を打ち砕かれたキプロス王家は、いよいよ滅亡の淵に立たされていた。

ダールと戦えるのは、光の神帝リスクが宿る王子のみ。王家側近である三銃士は、この最後の希望である御子を守り脱出するが、その途中でビドーの追っ手に倒されてしまう。しかし、最期の力を振り絞って御子に1ヵ月間の光の結界を張った。そして彼らの代わりに御子を守ってくれる勇士を呼び寄せるため、王家に伝わる8つの玉を解き放ったのであった。

キプロス星のあちこちに散らばっている8人の勇士は、それぞれ自分の使命を告げる玉を持ち、光の御子が待つソルテガの港へと旅立った。彼らはそこで初めて集結するが、やがてビドー、およびビドーの率いる七獣将との、長く壮絶な戦いが始まった。

このザン・ハヤテを中心とする8人の勇士は、異なった性格、生い立ち、事情を持つ。そして、彼らがソルテガに到着するまでのそれぞれ独立した8つのストーリーが、このゲームの第1部(上巻)になっている。勇士に選ばれたからといって、自分の事情なんかおかまいなしに集まる、なんてことは、考えてみれば不自然なもの。中には刑務所に入れられている者もいるし、勇士に選ばれたことを受け入れたがらない者もいる。ほかに優先したいことがあれば、それを終えてからでないとソルテガに向かってくれない。

8人が光の御子のもとに集結してパーティーを組んだところから、第2部がスタートする。キャラクターの数はある程度重要なものだけでも何百にもなる。さらに戦闘シーンでの〝その他大勢〟の部類になると、とんでもない数の敵が一度に現われるが、1発の術で吹き飛ばすことができるようになる。しかし、こちらが大きな術が使えるのと同様に、大物の敵キャラになれば恐ろしい術を使ってくる。そんな連中に倒されたり、パーティーが全滅しないように気をつけていなければならない。

スタッフの顔ぶれも豪華だ。シナリオは『ラスト・ハルマゲドン』で脚光を浴びた飯島健男、音楽はSHOW-YA、そしてキャラクターデザインはテレビアニメ版『聖闘士星矢』を手掛けた荒木伸吾が担当している。

とにかくあまりにスケールが大きいし、当然ながら終了するまでかなりの時間を要する。ワンシーズンかけるつもりでプレイしよう。

⬅左からタロス、ダニエル、シャッフル。御子を守り続けていた三銃士だ。

⬆看守のバブは、牢屋の窓から、中に閉じ込められているザン・ハヤテを見おろしている。鋭い目をしている。

⬆オープニングで、主人公ザン・ハヤテは鎖につながれていた。引きちぎれっ！

ロールプレイング
- リバーヒルソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月下旬発売予定
- 価格8,800円[税別]

テグザーがパワーアップしたぞ！

ファイアーホーク

THEXDER THE SECOND CONTACT

先月号でもお知らせしたように、ゲームアーツからテグザーの続編が発売される。今月はステージ構成や武装の概略などをお送りするぞ。発売は11月だけど、今からチェックしておこうね。

⬆背景のグラフィックが美しいファイアーホーク。スクロールもスムーズ。

ネディアムを破壊せよ

はじめにゲームのストーリーを簡単におさらいしておくね。キミが扮するのは主人公のジョシュア。戦闘機からロボットへと自由に変形する、ハイパーデュアルアーマー『ファイアーホーク』に乗り込み、正体不明の小惑星ネディアムを破壊することが使命だ。そして最後には、前作の『テグザー』では解明されなかった、あっと驚くようなネディアムの正体が明らかになるというわけだ。

それでは、気になるステージ構成をチェックしてみよう。基本的にひとつの面は、6×4画面で作られるエリアが3つと、ボスキャラが登場する1エリアで構成される。この中をファイアーホークを操りながら、縦横斜めの8方向にグルグルと移動していくわけだね。スクロールはMSX2ながら、横方向にもドット単位に動くから、プレイしていて気持ちいいぞ。

ネディアムの地表から中枢にいたる面は、合計9つ。まず内部への突入孔を探す地表面にはじまり、たて穴入り口➡洞窟➡エンジン➡洞窟➡エネルギーコンバータ➡洞窟➡副頭脳➡ネディアム中枢へと進んでいく。エンジンを破壊して地球への接近を阻止し、ネディアム前部にあるエネルギーコンバータを爆破することで、動きにブレーキをかけようという作戦だ。そして中枢部では、謎につつまれていたネディアムの正体がわかるというわけだね。また、このほかにも、ファイアーホークの操作を覚えるための演習モードも、1面分用意されているのだ。

⬆オプションキャリアをいかに使いこなせるかが、ゲーム攻略の鍵となりそうだ。

次にファイアーホークが装備できる武装を説明するね。まず、テグザーをプレイしたことのある人なら、すっかりお馴染みなのが、全自動照準のレーザーキャノン砲。これはとにかくトリガーを絞り続ければ、敵を目指してビームが発射されるというスグレモノだ。そして自分の身を守るためのシールド。ここまではテグザーと同じだね。さらに今回新たに追加されたのは、自動的に敵を追尾するオートホーミングミサイルと、オプションキャリアというものだ。

写真をよーく見てもらえばわかると思うけど、ファイアーホークの近くに円盤みたいなものが浮いている。これがオプションキャリアで、ミサイルやナパーム爆弾など8種類の特殊兵器を持ち歩いてくれるのだ。プレイヤーは状況に応じて、キャリアから武器を取り出して使えばいいわけだね。

11月の発売までもう少し。画面写真を見て楽しみに待っていよう。

シューティング
■ゲームアーツ
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月2日発売
■価格7,800円

アニメーションするする！

ファイアーホークのウリのひとつが、この多彩なアニメーション。変形するシーンも、画面を駆けまわるシーンも、たくさんのパターンを用意することで、一層スムーズになっている。テグザーにくらべて3倍のアニメパターンを使っているというから、スゴイよね。

これが開発中のステージだ！

“製品になったときには変更されるかもしれませんけど”という条件つきで、公開してくれたのがこの写真。ただいま開発が絶好調に進められている、秘密(?)のステージなのだ。背景の描き込み具合といい、敵キャラクターの種類の多彩さといい、発売がますます待ち遠しくなっちゃうね。それまでは、前作のテグザーで、シューティングゲームの腕を磨いておくといいかもしれないな。

⬆ほらほら、敵もいっぱい出てくるでしょ。どれもウニョウニョ動くんだよ。

⬆グラフィックがとにかくキレイなのがウレシイね。やる気が出てくるのだ。

秋だから、スペシャルな気分ね

ディスクステーションスペシャル〔秋号〕

⬆オリジナルゲームの１本、『アレスタ外伝』は別の次元が舞台となっている。

スペシャルとしては４号目を数えるのが、この秋号だ。先取りプレイやレトロゲーム、そしてオリジナルゲームが２本も入って超お得！　と、いつもながら感動してしまうのだ。

買う前に先取りプレイ

今回の先取りプレイは３本。リバーヒルソフトの『D.C.コネクション』と、クリスタルソフトの『クリムゾンⅡ』、そしてファミリーソフトの『韋駄天いかせ男』だ。

ここでちょっと説明しておくと、先取りプレイというのは、発売前にプレイできるという意味ではない。中にはそういうものもあるけれど、もうすでに発売されているソフトがほとんどだ。記事を読んだだけではそのソフトがどういうものなのかピンとこないこともあるよね。そこで実際に動かしてみて、おもしろそうかどうかを判断できるのが、先取りプレイなのだ。

今回も３本のゲームをちょっとだけ動かすことができるので、買おうかどうか迷っていたキミは、ぜひこれで試してから決めよう。

さて、ディスクステーションのメインともいえるオリジナルゲームのほうは、『アレスタ外伝』と『ちるどれんうぉーず』の２本が収録されている。アレスタ外伝は、コンパイルのおなじみシューティングゲーム『アレスタ』の、いわば番外編。生体工学の発達した都市ムロマチ・シティーを舞台に、自らを〝アレスタ〟と名乗る謎の人物の正体を追う。

ちるどれんうぉーずは、「みんななかよしがいいな」をテーマに、ピンクレディーから公害問題まで、さまざまな〝昭和〟を、子供の視点から鋭く斬るというシミュレーションゲームだ。コマンドの選択によってパラメータを上げていき、友だちを15人まで増やすと勝ち。練り消しゴムや仮面ライダースナック、口裂け女など、懐かしいものやことがらが続々と出てくるのだ。

ほかには、ゲームアーツの『テグザー』がレトロゲームとして入っているので、こちらのほうでも懐かしんでみてね。

⬆レトロの『テグザー』は、ゲームアーツから発売されたシューティングゲーム。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■９月８日発売
■価格3,880円［税別］

先取りプレイだ！

⬆『韋駄天いかせ男』でエッチな気分に。

⬆こちらは『D.C.コネクション』なのだ。

⬆待望の『クリムゾンⅡ』がついに登場。

アレスタ外伝

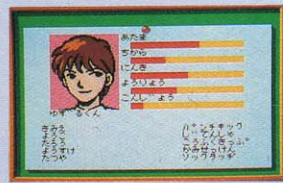
巨大地震の発生以来、ムロマチ・シティーでは奇妙な事件が続出していた。都市の環境維持を行なっているコンピュータを装備するムロマチ・カステルの周辺部で、きのうまで正常だった人々が急に暴れ始めたのである。彼らを操っているのはいったい何者なのか？　そして、自らを〝アレスタ〟と名乗る謎の人物の正体は……!?

⬆行く手を阻む数々の敵や障害物。

⬆ふー、これでやっと１面クリアー。

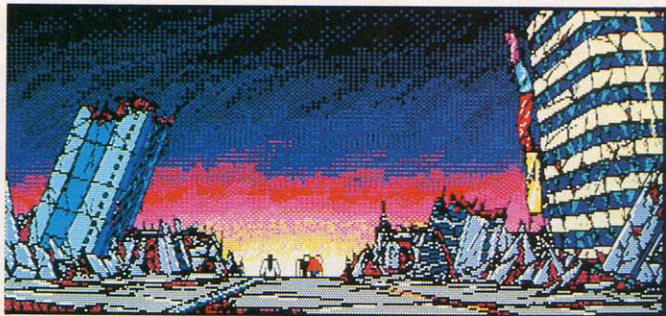
ちるどれんうぉーず

時代は1974年から1979年まで。プレイヤーは小学校１年生だ。入学式の４月からバレンタインデーの2月までのあいだに、毎月さまざまなイベントが起こる。自分の顔と〝けんか〟や〝はなし〟などのコマンドが出てくるので選択し、〝あたま〟や〝ちから〟などのパラメータを上げて友だちを増やそう。でも妨害があるので難しいぞ。

⬆子供のらくがきって芸術的だよね。

⬆パラメータを上げて友だち増やせ。

ビジュアルに凝ったアドベンチャーだから、迫力満点!!

神の聖都（まち）

見せるゲームといった雰囲気をもつ、ハイパービジュアルアドベンチャー『神の聖都』。進めていくうちに、どんどん引き込まれていくのがわかるのだ。

⬆大異変の2年後、アガルタと呼ばれるようになったその地域は、廃墟と化していた。

恋人の由加利を捜せ

一見ひよわそうだが、まじめで正義感にあふれる若者、勇樹。彼が、行方不明になった恋人の由加利を捜し出すため、〝アガルタ(エデン)〟と呼ばれる地域へたどり着いたところから、物語は始まる。

横浜の関内を中心に、一夜にして都市が崩壊、死傷者、生存者ともに行方不明になるという大異変が突発。由加利もそれに巻き込まれたらしいのだ。隔離分断されたアガルタは、いつしか人々の話題から遠ざかり、忘れられていった。それから2年を経て、勇樹は4度の失敗を繰り返したのちに、アガルタへの侵入を果たしたのである。

神の聖都は、ゲームを解き終えたときに、映画を観終わったような満足感をプレイヤーに持たせたい、というコンセプトによって制作された。そのため、ビジュアルシーンや効果音はもちろん、ストーリーの展開などでも、プレイヤーの感情移入を誘うようなつくり方がされている。登場人物が会話をするときは口をパクパクさせるし、見せ場ではフルアニメーションで盛り上がる。それに加え、臨場感あふれるBGMと、効果音がふんだんに盛り込まれているのだ。

また、戦闘モードでは武器の残弾数のカウントが行なわれ、マガジンが空になると、交換しなければ撃てないようになっている。移動モードでも、ほかのアドベンチャーゲームでは見られないような〝歩く〟や〝走る〟などのコマンドがある。たとえば〝歩く〟を選ぶと、アイテムを発見する率は高いが、敵に遭遇する頻度も高くなる、といった具合だ。

難易度は、プレイヤーが必ずラストまでたどり着けるように易しめになっているので、ご安心を。

⬆ちょっとぉ、このマスターしつこいー。

⬆愛する由加利はいったいどこに消えてしまったのか？　無事でいるのだろうか。

⬆元クラスメートの坂本に再会したと思ったら、襲われたーっ。いったいなぜ？

⬅襲われて傷ついた勇樹を救ってくれた人物がいた。情報収集にも協力してくれるかも。

アドベンチャー
- スタジオ・パンサー
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 11月上旬発売予定
- 価格9,800円［税別］

かっこいいビジュアルシーン!!

ゲームのメインイメージが『エイリアン2』+『マッドマックス』と、かなり映画を意識したつくり方になっている。たとえばタイトル画面が出てくる前に、プレストーリー的なものがあるんだけど、ただながめるだけでなく自分で進めていけるのだ。そして、見せ場であるビジュアルシーンではアニメーションもする！　BGMの効果も加わって大迫力だ。

古き良き時代を思い起こさせる名作RPG、MSXで新登場!!

ウルティマII

⬆タイトル画面だけは、オリジナルと違う。かなりかっこよくなっちゃったのだ。

タイムドアを通って7年という歳月を超え、あの歴史的名作RPGがオリジナルそのままに現代に蘇った。マニアの諸君、この秋の必遊ゲームですぞ！

悪の魔女ミナクスを倒せ

勇敢な騎士によって、凶悪な魔道士モンデインが倒されてしばらくたったころ、ひとつの妙な噂が流れ始めた。それは、モンデインが、生まれながらにして強力な魔力を持ったひとりの弟子を鍛えていたというものだった。しかし、モンデインの城には人の気配はなく、噂はいつのまにか立ち消えとなっていった。

それから十数年が過ぎた。世界は平和になり、人々は過去の惨劇を忘れ幸せに暮らしていた。しかし、ある日農夫が1匹の見なれぬ怪物と出くわしたのをきっかけに、邪悪な力が再び世界に降り注ぎ始めたのである。その悪の元凶、大魔女ミナクスによる、世界の壊滅を防ぐため、ロード・ブリティッシュはミナクス打倒を呼びかけるのであった……。

というのが、『ウルティマII』のストーリーだ。もちろん、ここから先の物語はキミ自身で切り開いていかなくてはならない。5つの時代からなる広大な世界を様々な手段で冒険していくのだ。

さて、本場のアメリカではもう第5作まで発売されているこのシリーズ。知らない人はほとんどいないよね。今回発売されるのはシリーズ第2作で、7年も前に作られたものだ。だからといって、時代遅れでつまらないと考えるのは大間違い。これが、今やってもかなりおもしろいんだ。今では常識的になった、町や村の人々と会話して情報を集める、というシステムもこのソフトで初めて使用されたんだよ。

気になる移植の具合だけど、このMSX版はオリジナルとまったく同じように移植されている。現代風のアレンジなどはいっさいされていないのだ。古いゲームだけに、操作性やバランスに多少の難点はあるけれども、RPGマニアを目指す人にはぜひともやってみてほしい1本だ。

ロールプレイング
■ポニーキャニオン
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■9月21日発売
■価格7,800円[税別]

広大な世界を旅するのだ

⬅とある時代の全体マップだ。まるっきり世界地図。

⬆外の世界は危険がいっぱい。怪物の数も多い。

町

⬆町は安息の場所だ。武器、防具、食料などはすべて町で手に入れるのだ。

ダンジョン

⬆ダンジョンは3D方式で表示される。それにしても大味なグラフィックだ。

このゲームの世界はひじょーに広い！　その広い世界を旅するため、いくつかの乗り物が存在するのだ。それも、馬、船といったメジャーどころから、飛行機、ロケットというRPGにはあまり登場しないものまである。そして、もうひとつの交通機関がタイムドアだ。これは屋外の決まった場所に一定間隔おきに出現する。これに飛び込むことによって、時間を旅することができるんだ。それぞれのタイムドアの出口を把握すれば冒険が楽になるぞ。

冒険の拠点 ロード・ブリティッシュ城

⬆ボクが有名なブリちゃんだよー。

⬆これはローブリ城の見取り図だ。

この城の王様はこのゲームの作者でもある、ロード・ブリティッシュ。彼にヒットポイントを回復してもらおう。

テレフォンクラブストーリー スペシャル

抱きしめたい、君を!!

キミはテレフォンクラブに行ったことがあるだろうか？ 18歳未満はお断わりだし、読者のほとんどは行ったことがないハズ。それではこのゲームで疑似体験を楽しんでみよう。

➡大人の時間……といえば、やっぱり夜だよねえ。

寂しかったらテレクラへ

大阪のとーんでもないド田舎にある河内大学。ここの映画研究部で部長をしている槇村信也は、新入部員の如月霧子にひとめぼれ。なんとか自分から好きだと言いたいけれど、頑固でわがままな性格のため、いつも口喧嘩ばかり……。

ある日、槇村はなんと霧子に恋人らしき人がいるという噂を耳にし、突然のライバル出現にショックを受けて、落ち込んでしまった。

友人たちは、この暗く悩んでいる槇村をなぐさめようと、有名なテレフォンクラブ〝フォーカス〟を紹介することにした。

槇村はこのテレフォンクラブ、略してテレクラで知り合った、なにかと問題を抱える女性たちと、ズルズルと深い関係に陥るハメになってしまう。そこで、プレイヤーは彼女たちの抱える問題を解決し、最終的には如月霧子に愛の告白をしなければならないのだ。

⬆ここまでたどり着くには、数々の苦労が……。

電話ってホント、便利!

ゲームは槇村がテレクラに入会するところからスタートする。狭い個室に置いてあるのは、机と電話と、そしてなぜかティッシュペーパー。ここでするべきことは女の子からかかってくる電話を取り、話をしてデートの約束をし、その女の子と外で会ってエッチする！

⬆テレクラといってもいいことばかりじゃない。

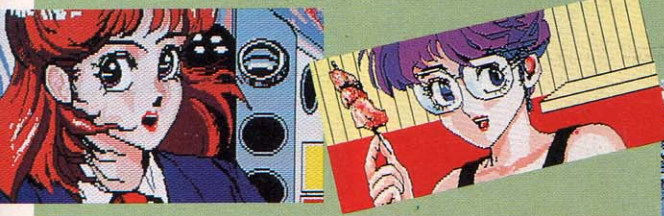
しかーし、そんなにうまくいくわけがない。ほかの部屋にいる客に先に電話を取られたり、デートの約束をすっぽかされたり、怖そうな兄ちゃんや姉ちゃんにからまれたり……なんてこともある。エッチをするためには、これらの障害を乗り越えなければならない。

たとえうまくデートにこぎつけても、彼女を退屈させないためにデートコースを慎重に選んだり、機嫌を取ったりしなければならない。話の展開によって、自分の性格を使い分ける人間になる。

このゲームは全体を5つに分けてあり、それぞれにタイトルがつけてある連続ドラマ形式になっている。エッチで楽しみながら、本命の霧子に接近するのだーっ。

この中にお好みの女の子はいるかな？

当然ながら、女の子がたくさん登場する。しかも高校生、女子大生、ホステスからソープ嬢までと多種多様。日頃、女の子に縁がないと嘆いてるキミは、ここで思うぞんぶんエッチをしてくれい。悲しいけれど。

5つに分けられたシナリオのタイトルを教えちゃうと、第1話から順に〝アブノーマルな関係〟、〝ワインディングロードは危険な恋の始まり！〟、〝アウトサイダーはアブノーマルがお好き！〟、〝恋の迷路〟、〝ラブストーリーを、YOU、あなたに！〟となっている。なにがアブノーマルなのかちょっと気になるけれど、まあ、それはプレイしてみてのお楽しみってところ。多分アレじゃないかなあ。

アドベンチャー
■コンピューターブレイン
■MSX2・2DD
■ビデオRAM 128K
■メインRAM 64K
■発売中
■価格7,800円［税別］

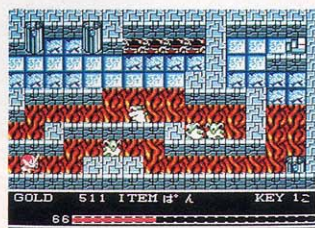
美少女が活躍するアクションRPG

シルヴィアーナ

愛いっぱいの冒険者

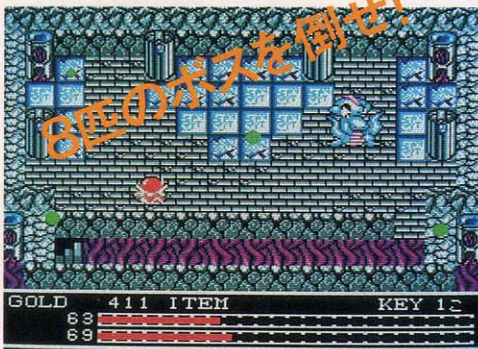
ファミコン版で好評だったリアルタイムアクションRPG『シルヴィアーナ』がついにMSX2で登場だ。かわいいシルヴィアーナが魔物を相手に大暴れっ！

➡フィールド画面もほのぼのタッチで描かれているぞ。

⬆フィールドのあちこちにある町で体力を回復したり、強い装備をそろえよう。

⬆ダンジョンや塔の中は魔物たちがウヨウヨ。いろいろなアイテムも手にはいる。

お母さんの病気を治せ！

主人公シルヴィアーナは、町外れの丘でお母さんと仲良く暮らしていました。ところがある日、お母さんは不治の病にかかってしまったのです。シルヴィアーナの必死の看病もむなしく、容態は日をおうごとに悪くなっていくばかり。そんなとき、シルヴィアーナはその病気を治すことのできる人がいるということを町の長老から知ったのです。シルヴィアーナはその人を捜すため、ひとり冒険に旅立つのでした。はたしてシルヴィアーナはお母さんを病から救うことができるのでしょうか……？

お母さんを救うという目的で出発したシルヴィアーナだけど、旅を続けるうちに、8匹の魔物を倒さなければならないことがわかる。でも、魔物たちと戦うためにはシルヴィアーナもそれなりに成長して強くなっていなければならないのだ。とはいえ、このゲームには経験値というものが存在しない。そのかわり、プレイヤーは敵を倒して得たお金で強い装備を買い、成長していくわけなんだ。

⬆3番目のボス、ドラギーだ。ボスを倒して財宝を取り返せ！

⬆装備している武器を表示するサブ画面。

また、『シルヴィアーナ』ならではのコマンドも用意されている。〝メモリセーブ〟というのが、それ。今までのRPGなら途中で死んでしまうと、以前セーブしたところまでもどってやり直さなければならないことが多かった。まあ、こまめにセーブすればいいことなんだけど、ディスクを入れ替えたりしなければならないというのは、面倒くさいといえば面倒くさい。こういう手間をはぶくために、メモリセーブが用意されているのだ。これはMSX本体のメモリに瞬間的にキャラクターの状態をセーブして、電源を切るときだけディスクにセーブするという便利なコマンド。RPGプレイヤーの悩み(？)を解消してくれる画期的なコマンドといえるわけなのだ。敵との戦いもぶつかり合うだけで勝負がついちゃうし、アイテムの選択方法も非常に簡単。複雑なコマンドを一切取り払い、簡単操作に徹したこの『シルヴィアーナ』、キミも一度プレイしてみないかな？

オープニングはアニメ感覚で楽しめちゃう

MSX版で忘れちゃいけないのが、グラフィック、それもビジュアルシーンが大幅に強化されたことなんだ。まるで、絵本から飛び出したようなオープニングはごらんの通り、ファミコン版にはなかったかわいいものばかり。このオープニングを見るだけでも、シルヴィアーナの魅力が伝わってくるんじゃないかな？

オリジナルのエンディングも用意されているから、期待しちゃおう！

アクションロールプレイング
- パック・イン・ビデオ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 9月15日発売
- 価格7,800円[税別]

SF&シミュレーションファンは注目してね

銀河英雄伝説

田中芳樹原作のSF『銀河英雄伝説』が、パソコンゲームになって登場する。銀河系を舞台に展開される、壮絶な戦いの場におもむくのだ。新感覚のシミュレーションに、心ゆくまでひたってくれ！

主人公はラインハルト

帝国軍と自由同盟軍との2大勢力が鎬ぎをけずる銀河系。キミは帝国軍の敏腕元帥〝ラインハルト・フォン・ミューゼル〟となり、不敗の魔術師と呼ばれる同盟軍の〝ヤン・ウェンリー〟と戦うのだ。

シナリオは全部で5種類。シミュレーションゲームでありながら、宇宙空間を自由に移動する感覚を大切にするため、ヘックス画面は採用されていない。何百もの艦で構成される部隊、そしてさらに複数の部隊から構成される艦隊を自在に操りながら、着々と帝国の勢力を広げていこう。艦隊どうしの戦闘シーンでは、さまざまなアニメーションが楽しめるのだ。またBGMには、宇宙空間の壮大なイメージにふさわしい、クラシックの名曲がFM音源で演奏される。

⬆あたかも映画を観ているようなアニメシーン。戦艦どうしの戦いは大興奮ものなのだ！

シミュレーション
■ボーステック
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■10月下旬発売予定
■価格8,800円

ひと味もふた味も違う野球ゲームが登場！

やじうまペナントレース

野球ゲームはイロイロあれど、入団テストを受けるところからはじまるのは『やじうまペナントレース』だけ。はげしいペナントレースを戦いぬき、チームを優勝に導くのだ。まずは練習あるのみだぞ。

MVPを目指すのだ

〝わーい野球だ、野球だ。かっとばすぞー！〟なんて喜んでる人はごめんなさい。このゲームはプレイする前にちょっとやることがあるんだよね。それが何かといえば入団テスト。まずはキミの適性を調べるための簡単なアンケートがあって、次に走力、体力、技術などの能力テストが待っている。ここでのデータがプロ入りしたときのキミの実力となるから、しっかりがんばれ。

そしていよいよ入団発表。あとはいきなり全130試合のSリーグのペナントレースにデビューしようと、2人用のオープン戦で実力を養おうとキミの自由。でも、試合の合間にしっかり練習を積むなんて、地道な努力も必要だぞ。これによって投げる、打つ、守るといった基本的なものから、野球センスやスター性といった要素までが変わってくるのだ。

無事に130試合を戦いぬき、ペナントを手にしたら、オールPチームとの日本シリーズが待っている。目指すはチームの日本一と、キミのMVP受賞。それまでは長く苦しい戦いの日が続く！

⬆さあやるぞ、って気になるタイトルだ。

⬆練習モードでしっかり鍛えるんだよ。

アクション
■ビクター音楽産業
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格7,800円

全国 新作予報

このページを開いたあなたはもうしあわせ。だって、あんなことやこんなこと、いろんな情報を知ることができちゃうんだもん。今月から、よろしくおつきあいくださいね。

こんにちは。菅沢美佐子です。今月から、NEW SOFTのページで紹介しきれなかったゲームの情報や編集部に届いたばかりのニュースを中心に、近況などを織り交ぜながらみなさんに報告していきますので、よろしくね。

それでは、さっそく新作のニュースから。まず、**ナムコ**から発売される『ドラゴンスピリット』。今月はやっと開発中の画面をお見せできることになりました。発売は年末ごろ、とのことですので、もうしばらくがまんしてね。

次に、**システムソフト**からのうれしいニュース。女の子にも人気の高いパズルゲーム『上海』の第2弾が出ることになりました。発売は10月下旬予定とのこと。来月号でもっとくわしくお知らせできるんじゃないかと思います。楽しみに待っていてください。

それから、**ポニーキャニオン**の『ウルティマⅢ』の発売日が11月21日に決定しました。これでMSX版のウルティマシリーズは4本揃うことになりますね。ポニーキャニオンでは、今後もこういった海外のおもしろいゲームの移植に力を入れていくそうですから、期待しちゃいましょう。

☗菅沢美佐子が責任をもって最新の情報をかき集め、みなさんにお届けします。

☗ナムコの『ドラゴンスピリット』はドラゴンがかわいい！　発売が待ち遠しいな。

マイクロキャビンでは、今のところ2本の発売が予定されています。1本はファミコン版で人気のRPG『ファイナルファンタジー』で、発売は11月下旬予定。もう1本はやはりPC-8801、PC-9801版で発売されているRPG『Xak(サーク)』。こちらのほうは12月中旬ごろに発売されるそうです。

それでは、以前リリースされたものの続編を2本ご紹介します。まず、**日本テレネット**の『アルバトロスⅡ』。これはゴルフのゲームです。そして、**ファミリーソフト**からは『刑事大打撃Ⅱ』が出ます。大打撃という名前の、むちゃくちゃな性格の刑事が事件を解決していくというアドベンチャーゲームです。今回はどんな活躍ぶりを見せてくれるのでしょうか。発売は12月になる予定です。

さて、ここで**コンパイル**の今後の予定をお知らせしますね。コンパイルといえば、『ディスクステーション』でおなじみですよね。基本的には偶数月に発売されていたディスクステーションが、なんと月刊になります。今までもスペシャル号を含めればほとんど月刊で出されていたんだけれど、11月8日発売のスペシャル晩秋号を最後にスペシャル号はなくなり、毎月8日発売の月刊誌(？)ということになりました。それだけ人気が定着したということかもしれません。

☗あの『ディスクステーション』が月刊になる!!　うれしいうれしいうれしいなあ。

☗ハミングバードソフトの『ロードス島戦記』。RPGファンの人もう少し待ってね。

最後に、**ハミングバードソフト**から『ロードス島戦記』の開発中の画面写真が届きましたので、見てください。発売日はまだ未定ですが、ファンタジーなRPGということで私も今から楽しみです。

今月はこれでおしまいです。来月またお会いしましょう。では。

アレスタ2

高速スクロールシューティングゲーム『アレスタ』の第2弾がついに登場します。全8ステージの構成で、オープニング、エンディング、4ステージクリアー後にビジュアルシーンが挿入されています。

前作から改良された点は、背景がさらに描きこまれてリアリティーが増したこと。スクロールがより高速になったこと。ステージ前半と後半がストーリー的に密接なつながりをもち、ドラマ性を盛り上げること。など、たくさんあります。早くプレイしてみたいな。

☗背景がだいぶ描きこまれているのだ。

☗自機〝アレスタ2〟だ。かっこいー。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は8月11日現在のものです。

9月発売のソフト

発売日	ソフト
8日	●ディスクステーションスペシャル秋号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
13日	●Girls Paradise 天使たちの楽園　グレイト MSX2/2DD/7,800円
15日	●シルヴィアーナ　パック・イン・ビデオ MSX2、MSX2+兼用/2DD/7,800円
21日	●ウルティマⅡ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/7,800円
上旬	●信長の野望・戦国群雄伝　光栄 MSX2/ROM/11,800円(CD付きは14,200円)
上旬	●Rance　アリスソフト MSX2/2DD/6,800円
下旬	●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円
下旬	●SUPER大戦略マップコレクション　マイクロキャビン MSX2/2DD/価格未定
下旬	●野球道　日本クリエイト/ブラザー工業(TAKERUでのみ発売) MSX2/2DD/7,700円
下旬	●グラフサウルス　BIT² MSX2/2DD/9,800円
下旬	●死体置場で夕食を　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/9,800円

10月発売のソフト

発売日	ソフト
6日	●ディスクステーション7号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
20日	●ワンダラーズ・フロム・イース　日本ファルコム MSX2/2DD/8,700円
21日	●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/7,500円
下旬	●ワークス グラフサウルス　BIT² MSX2、MSX2+兼用/2DD/16,800円
下旬	●上海Ⅱ　システムソフト MSX2/2DD/価格未定
下旬	●銀河英雄伝説　ボーステック MSX2/2DD/8,800円
	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円
	●ROGUE ALLIANCE　スタークラフト MSX2/2DD/9,800円
	●アークスⅡ　ウルフ・チーム MSX2/2DD/価格未定
	●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/価格未定
	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7,800円(予価)
	●ガンシップ　マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定

11月発売のソフト

発売日	ソフト
2日	●ファイアーホーク テグザー2　ゲームアーツ MSX2/2DD/7,800円
8日	●ディスクステーションスペシャル晩秋号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
21日	●ウルティマⅢ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/価格未定
上旬	●神の聖都　スタジオ・パンサー MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
下旬	●アレスタ2　コンパイル MSX2/2DD/6,800円(予価)
下旬	●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ MSX2/2DD/9,800円
下旬	●ファイナルファンタジー　マイクロキャビン MSX2/2DD/価格未定
	●妖魔降臨　日本デクスタ MSX2/2DD/価格未定
	●ウィザードリィ#2　アスキー MSX2/2DD/9,800円

12月発売のソフト

発売日	ソフト
8日	●ディスクステーション8号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
上旬	●アルバトロスⅡ　日本テレネット MSX2/2DD/8,800円(予価)
中旬	●サーク　マイクロキャビン MSX2/2DD/価格未定
	●シューティングプロ(仮題)　グレイト MSX2/2DD/7,800円
	●気分はぱすてる♡たち　グレイト MSX2/2DD/価格未定
	●極道陣取り2　マイクロネット MSX2/2DD/価格未定
	●エストランド物語　イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定
下旬	●BURAI上巻　リバーヒルソフト MSX2/2DD/8,800円

1月発売のソフト

発売日	ソフト
8日	●ディスクステーション9号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
26日	●刑事大打撃Ⅱ　ファミリーソフト MSX2/2DD/7,800円

発売日未定のソフト

●プロ野球 ファミリースタジアム　ナムコ
MSX2、MSX2+兼用/ROM/7,800円

●斬 陽炎の時代　ウルフ・チーム
MSX2/2DD/価格未定

●ときめきセシル　徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/7,800円(予価)

●実戦でよくできる死活と手筋　マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/7,800円

●テラクレスタ　日本物産
MSX2/ROM/価格未定

●センターコート　ナムコ
MSX2/2DD/価格未定

●ベトナム1968　スキャップトラスト
MSX2/2DD/価格未定

●DISTRACTION 白と黒の伝説 上巻　ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/5,900円(予価)

●火星甲殻団(仮題)　アスキー
MSX2/2DD/価格未定

●ドラゴンスピリット　ナムコ
MSX2/メディア未定/価格未定

●ワルキューレの冒険Ⅱ　ナムコ
MSX2/メディア未定/価格未定

●ロードス島戦記　ハミングバードソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円

●ジェイルベイツ　BIT²
MSX2/2DD/価格未定

●CRESCENT moonがぁる　アリスソフト
MSX2/2DD/5,800円

発売日まで待てない!?

秋から年末にかけての新作は、見てのとおりの充実したラインアップで、みんなゴキゲンでしょ？ さて、Mマガ編集部にも読者の方から、ソフトの発売日を問い合わせる電話がしょっちゅうかかってきます。中には、〝どうして当初の予定より遅れてるんですか？〟なんてちょっと怒ってるっぽい声の人もいたりするわけ。そんなに発売を待ちわびられてるソフトって、ほんとに幸せ者だな、って思わず胸が熱くなってしまうんでした。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

MSX SOFTWARE REVIEW

あまり多くないお小遣いを貯めて買うソフトだから、目をつぶって選ぶわけにはいかない。じっくり選ぶならこのレビューを読んでからでも遅くないでしょ、ねっ。

“観る”ことを重要視したらこうなった

アンジェラス

自分の力でゲームを終わらせたら、もう一度この物語を通して観ることができる。こんな鑑賞モードがあるって、なんか嬉しいよね。

たしか『アンジェラス』の徹底解析をしたのは、今年の初めころだったよね。諸事情があって発売が遅れてしまったが、7月に無事発売となった。あー、よかった。

思いだしてもらうために、ここでストーリーを簡単に説明しよう。

ペルーと日本でほぼ同時に発生した奇病。それは全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮き出るという悲惨なものであった。新聞記者ブライアンは、この奇病を調査するため出張先からロンドンへ呼び戻された。しかし、ロンドンへ戻る飛行機の中で、偶然にもブライアンはこの奇病に遭遇する。

ブライアンはこの奇病の原因、そして被害者の傍らで光る青い石について調査を開始するが、やがて自分の、そして同僚であり恋人でもあるエリスの運命を知る。

とまあ、こんなところなのだ。

このゲームは、グラフィックで楽しむことに重きを置いているんだよね。だからオープニングやかなり長いエンディングでプレイヤーがすることといえば、ひたすら観ること。なにもせず、映画でも観るようにしていればいいのだ。

⬆うわあ、こんな病気になるくらいなら……なんて思ったときはもう遅いのだよ。

その分、妙に複雑な謎解きはない。プレイヤーを引き付けるだけのストーリーではあるが、あまり難しすぎてなかなか先に進めないとストーリーのテンポが悪くなり、観る楽しみまで半減してしまう恐れがあるからだろう。その辺のバランスはなかなかいいのだ。

そりゃ、グラフィックがいいに越したことはない。しかし、日頃からアドベンチャーゲームばかりやっていると、どうも物足りなく感じてしまうのだ。特に、エンディング間近のかなりの部分を手放しでジッと観ていると、なんかこう、もっと自分でプレイしたかったなー、と思えてしかたがない。後日談みたいな部分なら、そりゃ手放しで観るのもいいけれど、いままで調査してきた謎の結果にたどり着いたら後は観るだけ、っていうのはちょっと寂しかった。

ま、これは私個人の意見であって、たとえばアニメファンにとっては、このほうが喜ばしいんだろうなー、きっと。キャラクターデザインを手掛けたのも、アニメ版『ダーティペア』のキャラクターをデザインした土器手司氏だしね。

エリスは よき同僚であり よき恋人なのだ

元気がよくてちょっと気が強いエリス・ミラーは、ブライアンと同じロンドンポスト紙の記者。ふたりきりになると、おーおー、ラブシーンもあるのだなあ。

意外にも、ゲームの後半では重要な存在になってくる。

⬆ゲーム中、プレイヤーは一度だけエリスになってゲームを進めるのだ。

⬆うわー、ふたりになるとすぐこうだもんなー。ま、仕方ないか。

⬆結局のところ夜はこうなってしまう。エリスのペンダントに注目！

真実を知るデュマ

その的中率は9割を下らないと言われている占い師、デュマ。雑誌などで取り上げられているものの、その所在は不明。このデュマこそが、真実を知る人物なのである。奇病、青い石、そしてブライアン自身の秘密など、数々のゲームの謎を解明するためにはこの人が必要となってくる。

デュマに会えるのは、エンディングにかなり近づいたころ。ここに来るまでが大変なのだ。

⬆ブライアンが見た夢は、何かを暗示しているようなのだが……。

この『アンジェラス』において脳裏に焼き付いたのが、ブライアンと同じ飛行機に乗ったガルンという男が、例の奇病に倒れるアニメシーン。苦しみ出してから倒れるまで、少しずつ変化するガルンの表情が、とーっても気持ち悪い。ほかにも同じ奇病発生シーンはいくつかあるが、このガルンだけは忘れられない。ディスプレイに映し出されるガルンのアップ。もがくガルンの顔が緑色になり、血管が浮き出し……うげーっ！

先月のレビューでも書いたが、私はこういった気持ちの悪い、あるいは怖いシーンなんかが大嫌いなのだ。でも、これも仕事のうちだと思い、ガルンの顔をにらんでいたら、な、なんと私はガルンと目が合ってしまったのですぅ。まさか目玉が動くとは……私、油断してましたね。

こんなことではいけない。ガルンと目が合ったくらいでビビッていては、この先もし身の毛もよだつようなゲームを担当することになったらどうなるんだ！　ってなわけで、あまり怖そうじゃないホラーのビデオでも借りて目を慣らそうか、とレンタルビデオ店に行き、ホラーのコーナーをのぞいてみたのだ。なんて仕事熱心！　でもどれが入門用なのかわからず、とりあえずタイトルだけバーッと見て……あれー、なんなんですかこの『死霊の盆踊り』ってやつ。「あ、それね、死霊が墓場で盆踊り踊ってんの。それだけ」。

ああ、そうですか。ってなわけで私は手ブラで帰宅したのだ。やはりホラー映画は嫌いだ。

えー、最初にも書いたがこのゲームは〝観る〟ことが中心。そこで一度ゲームを最後までやり終えた人のために、アプリケーションシステムという、ゲームを最初から最後まで通して観ることができる鑑賞モードが用意されている。これはホントに親切だよね。

いくら難解な謎解きがないとはいえ、誰でも最短コマンドでゲームを進められるなんてことは不可能！　やはり迷ってあっちに行ったり戻ってきたりとウロウロすることがある。それをすべて整理して、それこそ映画でも観ているようにこのゲームを〝観る〟ことができるアプリケーションシステムっていうのは新しい試みだし、なかなかいいんじゃないかな。

そうそう、発売が遅れちゃったお詫び、ということでエニックスからこの『アンジェラス』のソフトをMマガの読者3名にプレゼントしてくれるんだって。詳しくはインフォメーションを見よ！

データ：エニックス、MSX2
2DD、8,200円［税別］

評/中村ジャム
（誕生日に台風が直撃だあ）

原因不明の奇病発生

事件の発端となる、ペルーと日本で同時に発生した奇病。この2件はオープニングで見ることができる。しかし、この奇病はこれで終わりではない。

最もインパクトがあるのが、オープニング直後に飛行機内で奇病にかかったガルン！　この怖さはハンパじゃないので注目。

奇病の鍵となるのが、被害者の傍らで不気味に光る青い石。この石のあるところで、必ずと言っていいほど、次の被害者が出る。まず、ブライアンから石を預かった細菌学者のエドガー。そして、最初の被害者の側に落ちていた青い石を隠し持っていた警部、パルドンだ。

この青い石、セイントストーンを操ることができる人間は、すべてを知ると言うが……。この謎もいずれ解明される。

⬆飛行機の中では治療のしようがなーい。

⬅青いペンダントをしているぞ。

⬆パルドン警部は、何の目的で青い石を隠し持っていたのだろうか？

⬆〝悪魔の福音〟を所持し、青い石に興味を持っていたエドガーにも悪の手が。

⬆ペルーのダム建設の落成式で、群衆を前にして倒れてしまった。

行く手を阻む邪教僧たち

さあ、ここで新たな情報が得られるぞ、と思った瞬間、窓から邪教僧が飛び込んできて邪魔をする。そんなことが、ゲームの後半で何度か起こる。こいつらは、いったい何者だー!?

邪教関連については、エドガーがガストバという古美術商から買った、〝悪魔の福音〟という本などから知ることができる。

邪神セヴァを復活させ、全世界を悪魔の力により支配しようという意図からおきたグノーシス教。ブライアンたちの調査を妨害するということは、この調査が逆に邪神セヴァ復活の邪魔になるということなのだろうか？　この邪教の発祥の地、デムリエの生き残りに会えばすべてはわかるらしいが……。

⬆夢の中でパルドンの身の危険を予知し、急いでかけつけたがすでに手遅れであった。

⬆いよいよモリアム教授の持つ文献を見せてもらえることになったが、またしても邪教僧が！

10段階評価

	中村	ラメ&首	みにら
第一印象	7	7	8
操作性	7	7	7
グラフィック	8	8	8
シナリオ	8	7	8
お買い得度	8	7	8

ずうーぅっと遊べるっていいことだなあ

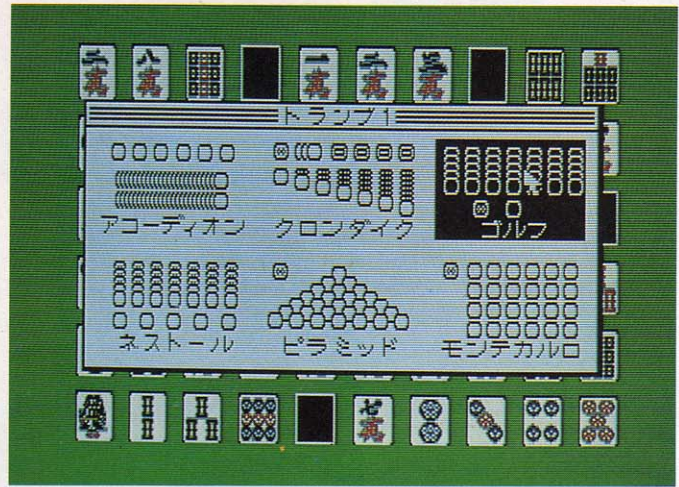
銀　河

今月はちょっと趣向を変えて、前半はラメンが暗く、そして後半は首周が明かるく、『銀河』をテーマに小説を書いてみたのであーる。

9月に入っても外はまだ夏を感じさせる。この陽気にいささか嫌気がさしていた昼下がり、どこか涼みに行きたい。クーラーがガンガンきいている部屋でボーッと腹出して昼寝でもしていたい。彼はそう思っていた。北国育ちのせいもあるが、ここ2、3日の出来事にほとほとまいっていたところにこの天気だ。なにも考えず、地球が生まれる前から絶えず輝き続け、なんの苦しみも、悲しみの表情も見せない太陽が鬱とした今の自分には憎く思えてならなかったのであった。感情のベクトルはすでに悪い方向にその先を向け始めている。なにもする気もおきない。生まれながらの他力本願もさらに磨きがかかってしまった。人の波も、彼にはうっとうしい存在らしい。

すべてに落胆しきった彼はしかたなく仕事場へと足を運んだ。そこに行くしかなかったのである。そこしか行く場所がない、といったほうが正しいだろう。とにかく彼はいつもどおり机に向かう。原稿でも書こうかとディスクケースに目をやると、そこには見なれないパッケージが置かれてあった。それには『銀河』と書かれてある。24本ものひとり遊び用のゲームが入っているらしく、おもむろにマニュアルを取り出して目を通した。

「ふうん、ひとり遊びか……」

今の自分にはみんなで騒ぎながらプレイする気などない。まさしく私向きではないか！　と思ったのであろう、彼はMSXに電源を入れた。ソリテア、クロンダイク、ゴースト、レイス……。プレイし始めたときは一言もしゃべらず、なんて地味なゲームなんだろ、なんてマウスを走らせていた。が、そんな険悪な表情も時間が経つにつれておさまっていった。マウスの走りも彼の心の変化を表わすかのようにリズミカルに動いている。

⬆こんなに入っていいの？　ってくらいゲームの数が多い。これって家宝物だなあー。

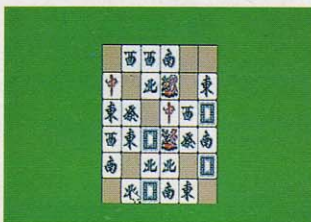
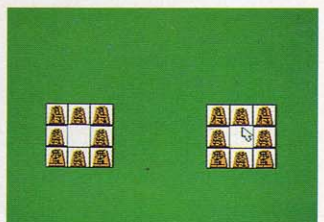
かなりの時間が経過したであろうか。彼は数人の編集部員とゲームをしていた。心の中のもやもやはとうに失せたようだ。口数も多く、うるさいくらいである。

あたりまえのようなことを書いてしまうが、ゲームは時間潰しやストレス解消にはもちろんだが、人間の気持ちを楽しくさせるという機能は、重要かつ大きな役目だ。これまでのことも、その機能に彼は知らないうちにほのめかされ、銀河というゲームに導かれたのである。少し大げさだが"遊び"、すなわちゲームは人間を変えてしまうほどの影響力があるのではないか。もちろん、そのゲームが面白ければなおさらである。

⬆ちなみにタイトル画面です。メルヘンかつファンタジーってやつですね、これ。

疲れるほど銀河で遊んだ彼は机に戻り、仕事を2時間で仕上げたあと、パソコンショップへ行って銀河を買った。

帰り道の町はもう真っ暗である。さっきまで否定的な目で見ていた人の波も気にならない。そんな静かな街角で彼はパッケージを抱え、「彼女にあやまろう」と思った。

⬆できるだけ先に進め！　このレイスのような単純なゲームって興奮するよね。

⬆麻雀牌を使ったゲームは、そのほとんどが難しい。が、つまらなくはないのだ。

⬆これってよくできたパズルだ、と感心してしまったチェンジ。難しい……。

やっぱり これが好き！

確かにどのゲームも味があって面白いけど、なんてったって私はクロンダイクに夢中なのです。

けっこうルールが単純だし、運の要素の割合がそんなに多くないから、1枚もカードを動かせないでゲームオーバーになってしまうことなんてないし(たまーにだけど、そうなってしまうゲームもあるんだよね)、それになんかアダルトなムードがあっていいんだなあ。ほかのゲームと、どう面白さが違うのか？　と言われると、はっきりと言えないんだけど、いざプレイすると面白さの差っていうものが歴然としてしまうんですよ、実際。

ほかのゲームでは、将棋の駒を使ったパズルのチェンジが適度な難しさでいいんだなあ。

⬆よくこればっかりやってた時期があったんですよ。仕事もろくにしないで。

「いっけなーい、２時過ぎてる！急がなくっちゃ」

アケミはあせっていた。イサオとのひさしぶりデートだというのに、昨晩は『上海』を午前３時までプレイしていたせいで、寝坊してしまったのであった。待ち合わせの時刻はとうに過ぎている。アケミは急いでシャワーを浴び、寝押ししておいたスカートをはき、グレーのタンクトップをスルリと着ると、財布と定期入れを持っていちもくさんに家を出た。

アケミとイサオの出会いは渋谷の某パソコンショップ。偶然ふたりはマウスを買いに来ていた。そしてこれまた偶然、ふたりは同じマウスに手を触れようとしたのだ。触れ合う手と手。運命のいたずらか、はたまた天使の導きか？　これを機にふたりは交際を始めたのであった。安直ではあるが。

アケミがハチ公前に着いたのは午後５時。すっげー遅刻である。でもイサオはいやな顔ひとつ見せず、アケミの手を握った。イサオのそんな優しさに、ますます心をひかれるアケミであった。

「じゃあ、アソコに行こうか」

そうイサオがつぶやくと、アケミはちょっとテレながら、コクッとうなずいた。と、こう書くと読者は「おっ、おっ、いいぞー」などと、いかがわしいイマジネーションを働かせると思う。確かにこうして書いている私もそのダークな期待に応えたい。が、MSXマガジンの誌面だということを忘れてはいけない。そうだろ、ハニー。

ふたりは手をつないで思い出のプレイス、パソコンショップへ行った。ふたりの趣味は、店頭デモのゲームを批評することだ。プログラマーを職業としてるイサオが、「ゲー、これSCREEN４だー！」と言うと、アケミも負けじと、「スプライトのちらつきがねー」と返す。なかなか暗いカップルである。さんざんゲームをけなしまくったふたりは、『銀河』に目をやった。このテのひとり遊びのゲームに目のないアケミは、さっそくレジへと足を運んだ。そして財布を出そうとすると、イサオがさりげなく１万円札をピッとレジのおやじに差しだし、「いいよ」とアケミに言った。普通の人じゃできない、超くさい行動だ。きっと本人はかっこいいと思っているにちがいない。けっこうバカだね。

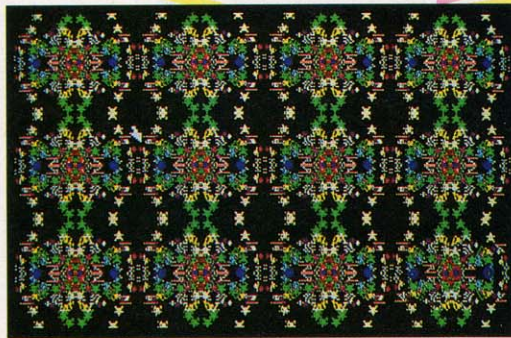
ふたりはその後、洒落たバーで軽く飲み、その日はバイバイした。イサオは仕事が残っていたので、その足で会社へ戻り、次のソフトのデバッグ作業に取り組むようである。一方のアケミは家に着くとすぐさまイサオに買ってもらった銀河をプレイし始めた。もちろんイサオとの出会いの思い出が溢れるマウスでのプレイだ。MSXの横には一杯のダージリンティー。膝には猫のテブクロ（名前）が丸くなってくつろいでいる。BGMは流行りの筋少だ。彼女のお気に入りはカードゲーム、とくにクロンダイクを好んでプレイしていた。カードの移動に少し特徴があり、アケミはそれがちょっとうっとうしく感じた。束になっているカードをいっぺんに移動させるときは一番下のカードにカーソルを合わせなければいけないことだ。しかし、徐々にそのわずらわしさにも慣れ、だんだんハマッていった。麻雀牌を使ったゲームのその見た目のカラフルさ、ソリテアの素朴さ、そしてカードゲームの可憐さ。そのゲームのすべてに酔いしれるアケミ。知らないうちに眠ってしまったテブクロ、ダージリンティーもすでに飲み干してしまっていた。銀河の前にはイサオもかすんでしまうアケミであった。っもう。

気がついたらもう朝。贅沢な時間を過ごしたアケミの体とMSXは、興奮と満足感で熱くなっていた。

データ：システムソフト、MSX2
2DD、6,800円［税別］

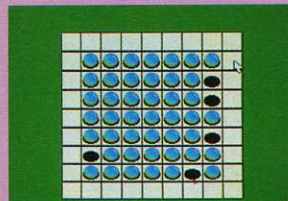
評／ラメン田川&首周クルブシ
（バレてるけど同一人物）

おーめでーとさん!!

どのゲームでも、クリアーすると、下のきれいなグラフィックが現われます。一瞬なにかな？　とお思いになるでしょうが、じつはこれ、万華鏡なんですねー。これがパラパラと動いて、なんともいえない魅惑の世界へと誘ってくれるんです。この画面をずっと表示させたままグラスを傾けたりするといいんじゃないかと、かように思う次第です。

⬅童心に戻ったような気にさせてくれます。そういえば最近、万華鏡を見かけないなあ。

バリエーション豊かってことだね

ひとつのゲームでも、いろいろなバリエーションのあるものがあるんです。まずはリトルアイズ。普通は文字通り目の形にカードが並んでいるんだけど、ランダムにしたり、斜めにズラーッと並ばせたりもできるんです。ソリテアも数種類あって、十字型にも八角形にもできます。ナイトはかなりのバリエーションがあって、盤の大きさや配置など、９種類もあるのです。とりあえずすべてに挑戦してみて、自分が一番プレイしやすいものを選択してみるといいんじゃないかな。うーん、いいなあ。ゲームひとつひとつがとっても深いので、すぐにアキることもないし。しつこいけど、いいんですよ。

⬆すっげー単純なんだけど、なかなか思い通りにいかないリトルアイズです。

⬆かなりポピュラーなソリテアだって、ちょっと形が変わると難易度も違う。

⬆ナイトの特徴的な移動を頭に入れながら何手も先を読まないといけないよ。

10段階評価

	中村	ラメ&首	みにら
第一印象	6	7	8
操作性	7	7	7
グラフィック	7	7	6
シナリオ	7	6	6
お買い得度	7	7	7

安くて、楽しくて、そしてお役に立ちます

ディスクステーション

スペシャル号を含むと、ほとんど月刊になっている『ディスクステーション』は、元祖ディスクマガジンだ。どうしてこんなに売れてるのかな？

⬆スペシャル春号と夏休み号に入っている『ランダーの冒険』シリーズは、本格的なRPG。

以前、おたよりのコーナーに書いたこともあるんだけど、私ってバーゲンとか安いものとか大好きなの。自分でもあきれちゃうぐらい好き。それが、そういう安いものとかバーゲンやっているところとかを調べたり探したりするんじゃなくて、たまたま歩いてて発見したり出会ったりするのね。で、そういうものが本当に安くて得だったかというと、必ずしもそうとは限らない。まあ、安いからいいやって感じでぽんぽん買ってしまうけど、あとで後悔することもある。でも、それはそれで安かったからって思えば、すぐにあきらめがつくんだけどね。

それから、私は異常なぐらいに雑誌が好きでもある。それも、立ち読みや借りて読むのではなくて、つい買ってしまうの。はっきりいって、毎日必ずなんらかの雑誌類を買っている。コンビニエンスストアとかに行くと、それほど興味がないような種類のものでも、ついカゴの中に入れてしまう。まだ読まないうちに違う雑誌を買ってしまうので、部屋には次から次へと雑誌が積み上げられていく。下のほうにあるやつなんか、いったいいつ買ったのかどうして買ったのかもわからないようなのばっかりだわ、ほんとに。いつかは読む日が来るのだろうか……。

でも、そういう人って私だけではないはずよね。少なくとも、安いものとか雑誌類が好きっていう人はたくさんいると思う。ディスクステーション（以下DSと略）が売れているのも、そのへんに関係があるのではないかしら。

➡毎度ばかばかしいゲームで笑わせてくれるデフォルメKIDSだ。

現在、MSX対応のディスクマガジンはお店で買えるものでは3種類あって、DSはその中で最初に出された、元祖ともいえるもの。創刊準備号として、'88年の7月に発売されたのが始まり。以来、その低価格と盛りだくさんの内容で、トップ30では必ず上位につけているという売れようなのだ。

とにかく安いし、その中にぐしゃっといろいろ楽しめる内容が詰まっているんだもの、私じゃなくてもつい買ってしまうわよね。しかも、買って損したなあってことがまず、ない。安いからしかたがないわってあきらめなくても済むのね。まさにお買い得ってわけ。

それでは、その内容のほうはどうなっているのか見てみましょう。まず、一番雑誌っぽいところである、先取りプレイ。ふつう、ソフトの値段というのは、だいたいが7,800円とか8,800円とかで、決して安いとはいえないよね。それに、そのソフトが本当におもしろいものかどうか記事を読んだだけじゃ確信はもてないでしょ。だから、買う前に少しでも自分で動かすことができるというのはユーザーにとってたいへんうれしいことなのだ。実際にプレイしてみて、あんまりおもしろくないなあと思ったら買わなければいいんだもん。

あと、買う気はないんだけどちょっとだけプレイしてみたいなあというソフトってあるでしょ。とくにアクションやシューティングなんかは、途中までしかできなくても結構遊べるし。そういう意味からも、先取りプレイというのは

バックナンバーのご案内

♥いやーんタイトル画面だけよ♥

⬆980円という破格値で登場した0号。準備号とはいえ、内容はとにかく盛りだくさん。こういうのを待ってたのよねー。

⬆2枚組で発売された創刊号。値段は少し上がったけれど、それでも1,980円なら安い。Mマガのコーナーはこの号から。

⬆先取りプレイで『ゼビウス』と『真・魔王ゴルベリアス』をプレイできるのだ。BGVではクリスマス気分を楽しめちゃう。

⬆ファミスタのホームラン競争が入っている第3号。ファミスタファンは大喜び。BGVはバレンタインデーがテーマなのよ。

とっても意味のある企画だと思う。

アドベンチャーやロールプレイングも、Mマガに載ってる写真を見るのとデモ画面を見るのとではだいぶ印象が違うような気がする。

さて、次にレトロゲームのコーナーね。これもまた、ユーザーのことをよく考えてつくられた企画なんだから。MSXを使い始めてからまもない人たちにとっては、何年も前に発売されたゲームをプレイできるチャンスって、なかなかない。まして、テープで発売されていたものなんて、こういう機会がなければ一生お目にかかることができなかったかもしれないじゃない？　そういったゲームの中に名作が隠されている場合もあるし。とにかくこれからも、古いけどおもしろいゲームをどんどん取り上げていってほしいのだ。

ところで、DSにはオリジナルゲームでも充実したものがそろっている。私が気に入っているのは『ランダーの冒険』と、その第2弾。1本のソフトとしてそのまま発売しても、まったくおかしくないぐらいよくできていると思う。ほかのRPGの無駄な部分を全部省いて、おもしろいところだけを残したって感じ。だから、面倒な作業や難しい謎解きはほとんどないんだけど、それなりにのめり込めちゃうの。登場するキャラクターも、みんな個性があってかわいいし。ほかのものが入っていなくても、ランダーの冒険が入っているというだけでDS買っちゃうかもしれない。それぐらい好き。

ほかにも、ディスクマガジンならではのおまけ的なゲームがいっぱいあるんだけど、どれも肩の力を抜いて楽しめるものばかり。ゲームアーツのサムシリーズなんて、その極みだったりする。とっても単純なんだけど、どこかおかしいのね。で、ついプレイしてしまう。飽きたころにはまた次の号が出ているから、買ってしまう。いつのまにかそれが習慣になっているというしくみなのね。うまいっ。

ゲーム以外でも、ながめるだけのBGVや、MSXに関するいろいろな情報が入ってて、本当に雑誌みたいな感覚。見たくないものは飛ばせるし。

そうそう、Mマガのコーナーだってあるのよね。編集部の近況が手に取るようにわかる……かな？　そういえば、私の顔が自然画で入ったこともあったっけ。へへっ。

まあ、ほかのディスクマガジンと比べてみても、DSの場合はかなり個性的で、それがとてもよいほうに活かされているのだと思う。一見ばかばかしそうなのに、なぜか懐かしいにおいのするものや、笑いを誘うものが次々と出てくるから感心しちゃう。

話は変わるが、雑誌や安物のほかに大好きなものがもうひとつあった。それはねえ、テレビ。部屋にいるときは、ほとんどつけっぱなしなの。だからいつも悩むのよ、ゲームをするかテレビを観るか。テレビもう1台ほしいなー。

データ：コンパイル、MSX2、2DD
980～3,880円［税別］

評/菅沢みにら
（おフランスに住みたい）

サムシリーズ人気の秘密

今ではゲームアーツの名物ともいえるサムシリーズ、とてもおまけでつくられたとは思えない出来の良さで、人気は上々だ。モデルはゲームアーツのプログラマー、原田修さん。私はお会いしたことないので顔は存じあげませんが、本当にこのサム君のような方だったらかわいいでしょうね。よくわかんないけど。

それにしても、サムシリーズのゲームって単純なんだけど発想がおもしろいものばかり。中でも私がよく遊んだのは、『おさむちゃん潮干がり』ってやつ。太陽が沈むまで、波にさらわれないように貝を掘り続けるだけ。サーファーの妨害があったりして、これでなかなか難しいのよ。それにBGMも好きだなあ。

⬅これがおさむちゃん潮干がり。簡単そうに見えるけど、実際やってみると難しいものなのです。

⬆仮面ハラダーサムは、変身して恐怖のメガロム男を倒すアクションゲーム。

⬇サムのダルマおとし。サム君は頭が悪いのですぐに勝てる、とあるが果たしてそうなのであろうか。

⬅忙しい毎日、こういうものをのんびりながめる余裕もほしいわね。

Mマガのコーナーも忘れないでね

と、いうわけで、いよいよ世間では夏休みとかいうものに突入しましたねえ。同じビルの同じフロアーで仕事をしてる、ログイン編集部やファミコン通信編集部でも、各スタッフの夏休み計画表なんかが提出され、みんなの表情も心持ちニコヤカになってたりして。
そこいくと、いつもとかわりないのがMマガ編集部。大仁堂ビルのお向かいにある木村屋さんで買ったカレーパンをかじりながら、ワープロに向かってカチャカチャと原稿を書いているわけです。

⬆Mマガの情報をこれで得る。もちろんMマガと照らし合わせて見るのが正しい。

⬆レトロゲームで入っている『EGGY』は、カセットテープで発売されていたものだから、再現されたのはうれしいね。

⬆ゲームのデモが減って、実際にプレイできるものが多くなった第5号。ソフトを提供するソフトハウスが増えたのだ。

⬆デフォルメKIDSの福笑いや、BGVの人魚姫など、ほのぼのしちゃうようなのが収録されている。たまにはいいよね。

10段階評価

	中村	ラメ&首	みにら
第一印象	8	7	8
操作性	7	7	7
グラフィック	7	7	8
シナリオ	7	7	7
お買い得度	7	8	9

UNDEADLINE
TM
アンデッドライン
©1989 T&E SOFT
忌わしい魔物ども、
暗黒の彼方へ葬ってやる!
次々に現われる魔物たちとの戦い、
それは傷ついても立ち上がる死闘の連続だ。
勇者たちよ、忌わしい魔物どもを葬り、
王国ジタンに平和をもたらしてくれ!
SCORE 0016560 WIZARD
LIFE
MSX2ユーザーに贈るスペシャルソフト。
好評発売中!!
MSX2/MSX2+ 3.5"2DD¥6,800
MSX is a registered trademark of ASCII corp.
※表示価格に消費税は含みません。
T&Eマガジン22号発行中!!
今号の目玉は「アンデッドライン」大特集
T&E SOFTの最新情報がわかるテレホンサービス
☎名古屋(052)776-8500
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.22ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

サイバーパンク・サウンド劇画(ドラマ)誕生！

「この大騒ぎは、しばらくの間止められない。」

街は激ペナ2で燃える。

激ペナ2は、やっぱり凄い。その反響はとどまることをしらずに広がるばかり。野球ゲームの見方がすっかり変わったという声も多い。いままで画面で見られなかった打球が飛んでいくシーンや、細かい動作が、とってもライブ。特に、野球ゲームを極めた人を燃え上がらせているらしい。必殺プレイも続出している。この熱狂は、一体どこまで広まるのだろう。

激ペナ2は、MSX2で初の画面スムーズスクロール。

◆4つのゲームモード「CPUと対戦」「2人で対戦」「ペナントレース」「観戦」で楽しみが4倍にふくれあがった。◆2種類のスタジアムを試合毎に自由に選べる。◆思いのままにオリジナルチームをつくれる。◆操作はキーボードでもジョイスティックでも可能。◆コナミ「THEプロ野球 激突ペナントレース」でつくったオリジナルチームのデータをそのまま使える。などなど、まだたくさんの機能を搭載。あとは、きみ自身の目と体で確かめてほしい。おもしろさ、超一級。

MSX2 MSX2+対応　SCC搭載　好評発売中　6,300円

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(851)3000　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に

激突(げきとつ)ペナントレース2

© KONAMI 1989 TM

おまたせしました。あの「激ペナ」がバージョンアップで新登場!!

必勝テクニック、スコア表などなど
特別付録入り!!

原寸大

きみも早く大人になれよ。

ROM CARTRIDGE 1MbitROM採用 RAM64K VRAM128K

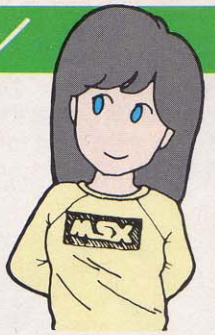
コナミのSRAM対応 SCC MEGA ROM MSX2 MSX2+

illustration by TETUYA KITADA

KONAMI

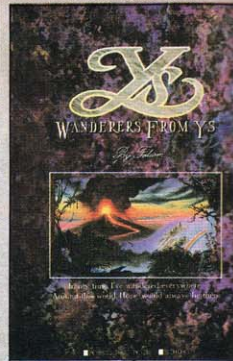
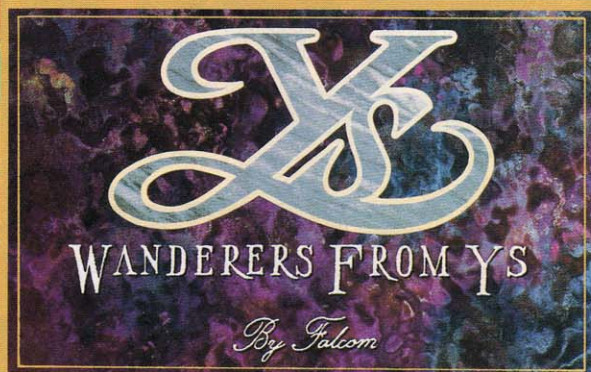
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

僕のお絵かきは、最先端
君の絵ゴコロと画面が直結。
線も円も色も、レイアウトだって、思いのまま。
よくばり機能が、感性をビンビン刺激してくるぞ。
さあ、筆をすてて、マウスを持とう。最先端のお絵かきだ。
(メインメニュー)
アンドゥ
メニュークリア
メニューチェンジ
フリーライン
直線
ボックス
ボックスフィル
サークル
サークルフィル
ペイント
スプレー
ルーペ
消しゴム
拡大/縮小
コピー
反転/回転
レター
クロマキー
クリアスクリーン
セーブ・ロード プリントアウト
グリッド
ミラー
パレット
(サブメニュー)
WACHI
e.t.c
アナログパレットで可変ができます。
スピーディー お絵描きソフト
ガラクタ
画楽多
★写真の作品を含む画楽多で描いたサンプル画を用意しています。(3.5″2DD 10作品入)
▲制作途中
▶完成
コンピュータグラフィック 尊辺友 作
MK MOUSE II
よくばり機能満載
●円も線もマウスの動きに素早く反応。これはもう、筆感覚。
●方眼表示付きだから、正確な図形もラクラク、クリア。
●ミラー機能で万華鏡のようなデザインも可能。
●絵の部分印刷は、ハガキやカード作りに大活躍。
●絵の部分保存もでき、一度保存したら、どこでも呼び出しOK‼
基本機能
●解像度/512×212
●色/512色中14色を選択
●スクリーントーン/7種類固定、ユーザー定義1種類
●線種/4種類
作画機能
●直線
●連続直線
●フリーライン
●ボックス(四角形)
●サークル(円)
●スプレー/3種類固定
●ペイント
●ボックスフィル(塗り潰しの四角形)
●サークルフィル(塗り潰しの円)
●イレーサー/4種類,絵の部分消去
●ミラー/4種類組合せ可能
編集機能
●コピー(複写)
●拡大・縮小
●上下・左右反転
●90°単位の回転
●ルーペ/拡大作図(ドット単位)
●クロマキー(色変更)
文字
●文字種/英字・数字・平がな・カタカナ(ソフト内蔵)
漢字・ロシア文字・ギリシャ文字・記号(JIS第1水準漢字ROM使用)
●書体/4種類(ノーマル・斜体文字・影文字・袋文字)
●サイズ/任意
その他の機能
●ミラー/4種類(組み合せ可能)
●メニュークリア(メニューの消去)
●グリッド(方眼の表示と消去)
●パレット(色調合)
●アンドゥー(戻り)
●メニューチェンジ(メニューの移動)
●クリアスクリーン(画面の消去)
●カーソルの色変更
●ユーザートーン(オリジナルトーンの絵模様作成)
データ(ディスクのみ)
●セーブ(絵の全体保管、部分保管)
●ロード(絵の呼びだし)
●KILL(ファイルの削除)
●FILES(ファイル一覧)
印刷
●全体印刷、部分印刷
●モノクロ印刷、カラー印刷
画楽多 MSX2 ROM版 RAM64KB、VRAM128KB以上、定価7,800円税別
●MSX2マークはアスキーの商標です。
★画楽多サンプルグラフィック(3.5″2DD) 定価1,000円(税別)
Wachi
和知電子機器株式会社
〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL(03)255-7401
PRODUCED BY・WACHI ELECTRONICS CO., LTD.
画楽多およびサンプル画のお求めは、有名パソコンショップ又は、当社「画楽多」係まで、お申し込み下さい。
お問いあわせ
TEL03-255-7433画楽多係

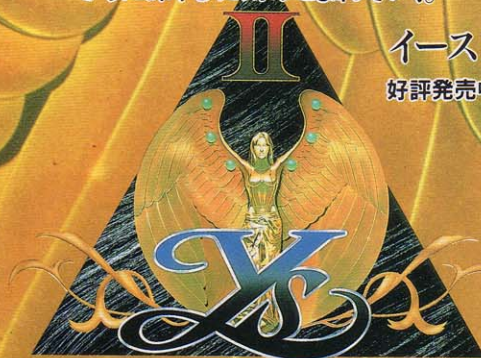
300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!
これでキミもパソコン名人。
パソコン サイコロ
暗号作成 &解読
ニックネーム 投票集計
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
キミだけに教える300のプログラム!
ハガキをポストへ!
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで楽しもう!
MSX対応 パソコン講座
ターボパワーのパソコン講座で、ともだちに差をつけろ!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京 03(200)5713

イース／イースII／ワンダラーズ　フロム　イースはそれぞれ楽しめますが続けてプレイすればさらに30倍は楽しめます。

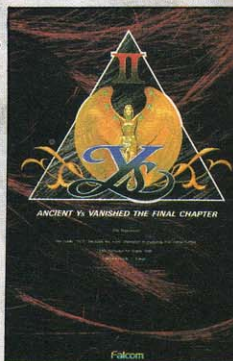
シリーズだけど…
どのイースからでも始められます。

時代が勇気を求めている！
あの感動を、あの興奮を、さらに鮮やかなイメージで描きだされる。いま、新たなる冒険が幕を開けた。

ワンダラーズ　フロム　イース

■MSX2・MSX2+専
●ジョイスティック対応
●1ドライブ専用
●RAM-64K以上・V-RAM124K以上必要です。
●3.5'-2DD(5枚組)

10月20日発売決定!!

優しさから、感動へ。
前作のすべての謎が、いま興奮とともに解き明かされる。
冒険は、体験へ。そして思い出に。
さらに深く心に刻みこまれていく。

イースII
好評発売中!!

Ancient Ys Vanished The Final Chapter

■MSX2・MSX2+専用
●ジョイスティック対応
●1ドライブ専用
●RAM-64K以上・V-RAM124K以上必要です。
●3.5'-2DD(3枚組)

6冊の書が綴るイースの謎。
いま、勇気を道標に、限りない冒険が始まる。
多くの感動を巻き起し、
PRGに新ジャンルを確立した傑作！

イースI
好評発売中!!

Ancient Ys Vanished

■MSX2・MSX2+専
●ジョイスティック対応
●1ドライブ専用
●RAM-64K以上・V-RAM124K以上必要です。
●3.5'-2DD

オリジナル・アニメ・ビデオ「イース」
製作快調！

多くのファンに支えられて数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

◎イースII
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎日のTOP20では、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
◎イースII
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)
◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM
◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
◎イースII
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)
◎イース
パソコンゲーム1989大集合1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)
◎イースII大賞受賞

イースの世界は無限に拡がりつづける!

■レコード/CD/カセット

《キングレコード》
◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812/CT ¥2,359
◎ミュージック・フロム・イースIICD ¥3,008/CT ¥2,637
◎交響曲イース CD ¥3,008/CT ¥2,637
◎ファルコム・スペシャルBOX'89 8cmCD(6枚組) ¥7,323
◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545/CT ¥1,133
◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsII, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545/CT ¥1,133
《アルファレコード》
◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627/LP ¥2,070/CT ¥2,070
《アポロン音楽工業》
◎ザナドゥVSイース CT ¥937

■書籍

《JICC出版局》
◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
《角川書店》
◎小説イース「失われた王国」 ¥430
《双葉文庫》
◎ゲームブック「イース戦慄の魔塔」 ¥420(税別)
《音教社》
◎ピアノソロ(イース全曲) ¥2,000 (税別)
《冬樹社》
◎イース グローバル ガイドブック 発売予定

■その他

《ファミコン》
◎イース(ビクター音楽産業)
◎イースII(ビクター音楽産業より発売予定)
《セガ MARKIII》
◎イース(セガ・エンタープライゼス)
《PC-ENGINE》
◎イース イースII(ハドソンより発売予定)
《アニメ》
◎イース(キングレコードより発売予定)

イースは日本ファルコム株の登録商標です。

通信販売
(送料無料)

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオ・ビル
TEL0425(27)6501 FAX0425(28)2714

のーみそコネコネ
COMPILE

TE2

10月6日発売

Disc station ディスクステーション 7号

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 ♪

2枚組1,940円
(表示価格に消費税は含みません)

●ゲームアーツ/テグザー2(先取り)●ファミリーソフト/刑事大打撃2(先取り)●ジャスト/私鉄沿線殺人事件(先取り)●電波新聞社/BASICマガジン●アスキー/MSXマガジン●徳間インターメディア/MSXファン●コンパイル/アレスタ2(先取り)/ブラスターバーン/BGV/デフォルメKIDS4/DS♯SP5デモ

バックナンバーのお知らせ

DS♯0	.980円	DS♯6	1,940円
DS♯1	1,980円	DS♯SP(春号)	3,980円
DS♯2	1,980円	DS♯SP2(初夏号)	4,800円
DS♯3	1,980円	DS♯SP3(夏休み号)	3,880円
DS♯4	1,980円		
DS♯5	1,940円	真・魔王ゴルベリアス	7,800円

●表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価+3%と送料210円(速達なら420円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名などを必要事項記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ちどうしくなるね。

DS♯0、1、2、3は、TAKERUでも買えます。

CROSS MEDIA SOFT
文句言うなら、やってみろ!!
やじうま
ペナントレース
1989
好評発売中
● MSX2 3.5"2DD ¥7,800
日頃、監督の采配や選手のプレイに不満のあ
自分自身がペナントレースを戦ってみないか
89年の選手データをもとにセの6球団から好
球団を選び入団テストに合格し、選手として
野手か投手の選手プレイと選手交代やサイン
イの監督の采配の一人2役。
目指すはリーグ優勝、日本一、そして栄光のM
★ゲームにはスケジュールに従って130試合を行うペナントレース・モー
友達と対戦できるオープン戦モードがあります。
★ペナントレース・モードのゲーム中、プレイヤー本人が出場している
は選手兼監督、出場していない場合は監督として采配を振るいます。
★ペナントレース終了後は全成績表示、リーグ優勝の時は日本シリー
場。
★投打リアルタイム機能で面白さパワーアップ。
★Sリーグ6球団各チーム一軍25人二軍10人の35人の選手を登録。
（監修：田淵幸一氏）
ゲーム画面
AIRDOME
成績表示
チーム成績、打率成績、
成績などの成績を表示。
MVPも。
厳しい練習が明日の
を生む
全6球場。投げる、打つ、守る、それぞれ変化に富
んだ画面で楽しめる。各球場ごとのイベントも嬉しい。
●発売 ビクター音楽産業株式会社
通信販売
当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、
電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉TEL.03-423-7901
スタッフ大募集
■ゲーム企画■プログラマー■宣伝
TEL.03(423)7901 吉岡まで

rother
ソコンソフト自販機
フトベンダー 武尊

そうご電器YES 5F	(011)214-2850
パソコンショップハドソン	(011)205-1590
巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
デンコードー仙台本店	(022)225-5290
デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
王子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
うすい百貨店	(0249)32-0001
王子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
王子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
PIC	(0252)43-5135
PICこばり店	(0252)233-5791
丸専デパート 1F	(0258)33-4970
J&P宇都宮	(0286)62-0002
パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
MIDORIつくば店	(0298)55-3715
ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
鶴屋川越新宿電気館1F	(0492)44-5461
デンベルタ上尾	(0487)73-8711
イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
ヤトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
ヤトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
ヤトームセン本店 5F	(03)253-5879
CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
コム本店	(03)251-1523
ラオックス新宿店	(03)350-1241
ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
サン家電小金井店	(0423)85-3810
丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
J&P町田店	(0427)23-1313
ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
Cコスモランドあざみの	(045)901-1901
Cコスモランドかもい	(045)934-9636
セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
WAVE EYE	(0465)43-1771
梅屋	(0463)22-4147
ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
システムインナカゴミ	(0552)28-3333
ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
兵	(0263)32-6350
うつのみや片町店	(0762)21-6136
丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
メルパ沼津	(0559)22-4858
メルパ静岡	(0542)54-5338
メルパ富士店	(0545)51-8022
メルパII	(0534)64-8412
ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
マエダM&V	(0534)73-1691
栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
パソコンショップコムロード	(052)263-5828
ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
栄電社テクノ大須	(052)252-0181
トップカメラ 4F	(052)971-0111
J&P大須店	(052)262-1141
栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
スイテック	(0584)89-8355
Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
Kawai無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
J&Pテクノランド	(06)634-1211
J&Pメディアランド	(06)634-1511
ニノミヤエレランド	(06)632-2038
ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
J&P阪急3番街店	(06)374-3311
中川ムセン千里店	(06)832-9516
上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
J&P京都寺町店	(075)341-3571
J&P和歌山店	(0734)28-1441
星電社三宮本店C−ソフト	(078)391-8171
ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
上新電機三宮一番館	(078)211-2111
上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷ファソランド	(0864)25-4701
松本無線パーツ	(082)243-4451
ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島そごう 7F	(0886)25-4056
デンキのタグチ	(0888)23-0181
ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
寿屋エレデ博多	(092)281-4411
ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
寿屋本荘店	(096)372-5411
ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
ベスト那覇パソコン館	(0988)62-7588

売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏
番号を明記の上、TAKERU事務局まで必
書留でお申し込みください。(送料は無料です。)

ラザー工業株式会社
名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

「野球道」は、野球監督の生活を忠実にシミュレートしたゲームだ。何てったってオープニングがカッコイイ。 ごきげんなアニメーションなのだ。オープニングのあとは、早速どこかのチームの監督に就任することになる。球団は13球団(12球団を選択)。1チーム40人だからナント520人の選手が揃っているってワケだ。しかも全ての球団名、選手名、ユニフォームが変更可能なのダ。シーズンの開幕はキャンプからで、キャンプは国内、海外あわせて5つのキャンプ地が用意されている。このキャンプで弱点をじっくり補強するのだ。シーズン中は、監督の一日の時間の使い方が重要なポイントになる。自分の体調、精神力が指導に影響するし、新聞記者との付き合いも大切だ。一軍、二軍の入れ替えもあるし、ゲームのオーダー作り、練習、監督賞の授与などなど。
監督の毎日は大変なのでアル。
ペナントレースもいよいよ終盤! さあ、次は日本シリーズだ!!

▼試合はリアルタイム

※画面はPC-8801のものです。

9月下旬発売予定

MSX2/2+…7,700YEN(消費税込)

T&Eマガジン ディスクスペシャル 第2弾

内容さらにグレードアップ!

■MSX2/2+・3.5″2DD(2枚組)
■発売元:ブラザー工業タケル事務局
■企画開発:T&Eソフト

2,600yen(消費税込)

超新作情報
T&Eソフトの新製品紹介です。

不可思議回路(読者の広場)
ユーザーからの手紙の紹介、開発後記などのコーナーです。

実録ソフトウェアハウス
T&Eソフトの出社から退社までを面白く紹介してくれますよ!!

実際にプレイできるよ!

サイオブレード名古屋弁バージョン

あのサイオブレードの名古屋弁バージョンがこれだ! 一部の地上シーンを実際にプレイしてみよう! なんとメッセージはすべて名古屋弁になっとるんだぎゃ!

グレイテストドライバー2Dスペシャル

T&EソフトのGDが体感できるぞ。迫力のカーレース。なんと、3人までの多人数同時プレイが可能、これはもう挑戦するしかないぞ。

VS.ハイドライド3

ハイドライド3に出てきたキャラクター同志で戦いができる/その秘密はPACを2つスロットに差し込んで、それぞれに記憶してあるキャラクターを読み出すという訳。

人工痴能ケム

「ケムマキくん」という開発名物男(?)が登場。君と会話をしていくうちに、どんどん成長してゆくのはいいけれど、突然訳の分からないギャグが出たり、話の腰を折ったり…と、もう大変。

スプライトエディター

開発現地で実際に使っているプロ用グラフィックツール「ピクセル3」。その中に入っている「スプライトエディター」が使用できる。データとしてはハイドライドやレイドック2などが入っているぞ。

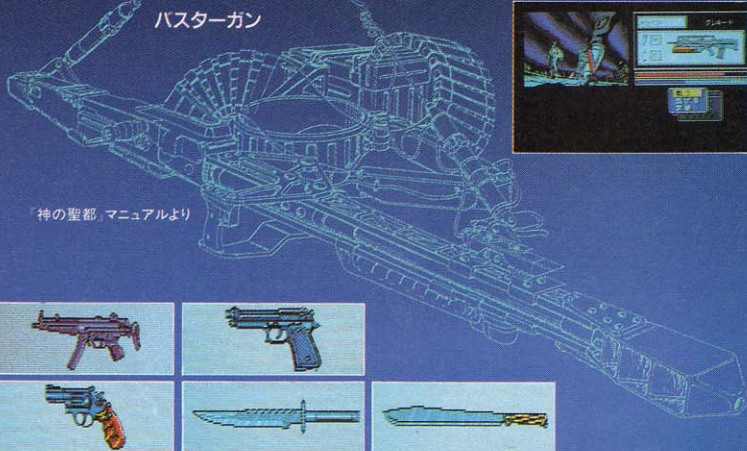
ジャンケンゲーム第2弾

シューティングゲームだよん。ここに出て来るグーチョキパーUFOは、シューティングのテクニックを誇る君でもなかなかうなる敵キャラだぜ。

愛は伝説を越える。愛よ疾れ、『神の聖都』へ……。

これがAVG!?

現用兵器VSモンスター 迫力の戦闘シーン

シミュレーション要素を取り入れたバトルモード

バスターガン

「神の聖都」マニュアルより

今、視覚伝達新理論

Hyper Visual Adventure

ハイパーヴィジュアルアドベンチャー

神の聖都

KAMINO MACHI

一夜のうちに崩壊した横浜に秘められた謎

執拗に迫る モンスター群

広大なストーリーと巧みに練り上げられたシナリオ

メイングラフィック130以上、グラフィック総数700 //
400字詰め原稿用紙800枚以上のメッセージデータ
シネマ感覚のB. G. M. 32曲、迫真の効果音50数種
「歩く」、「走る」を選択する移動コマンド

オリジナルCD付き

8cmミニアルバム

プロミュージシャンのバンド演奏に女性ヴォーカル入りの本格録音
(2インチ24chマルチトラックレコーディング)

MSX2/MSX2＋用封切迫る!!

MSX2 MSX2+ 2DD RAM64K VRAM128K

- MSX-MUSIC対応
- ジョイスティック対応
- MSX2専用に描かれた16色パレットグラフィックス
- 読み易さ重視の完全日本文表示(漢字ロム不要)

3.5"2DD 4枚組　標準価格¥9,800

只今デモンストレーションディスクプレゼントキャンペーン実施中!!

『神の聖都』を予約すると、発売前にデモディスクがお手元に直送されます。　詳しくは店頭でおたずねください。

MSX2 MSX2+

2DD RAM64K VRAM128K

標準価格¥6,800

急募!! MSXプログラマー

03(798)2760 担当/早川

本　社/〒108 東京都港区芝浦2-17-2 5F
開発室/〒108 東京都港区芝浦1-14-8 10F
TEL.03(798)2760代 FAX.03(798)2286

PANTHER SOFTWARE PRODUCTS CO., LTD.

大好評のファミコン版がいまMSXに!

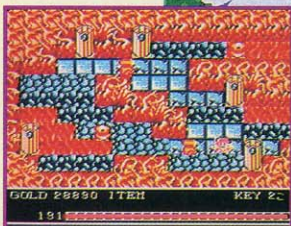
不治の病に倒れた母を助けるため、治療薬を捜し求めて旅に出るシルヴィアーナの愛と冒険の物語。

スーパーリアルタイムアクションRPG

シルヴィアーナ

～愛いっぱいの冒険者～

主人公シルヴィアーナは母と町外れの丘で幸せに暮らしていたが、ある日、母が不治の病に倒れてしまった。シルヴィアーナの必死の看病も空しく、母の容態は悪くなる一方であった。ところがある時、その病気を直すことができる人がいるということを町の長老から聞きつけた彼女は、母を助けるためその人を捜しに旅に出ようと決心した。果たしてシルヴィアーナは不治の病から母を救うことができるのであろうか。

■複雑なコマンドが一切不要の、リアルタイムアクションRPG。マニアの人はもちろん、初めてRPGをプレイする人にも満足のいくシステムです。

■200画面のマップ＋20以上のダンジョン。広大な舞台には数々のミステリーが隠されており、アクションファンタジーの世界を深めています。

■アニメ感覚の超かわいいオープニング&エンディング。もちろんゲーム中に登場するキャラクターも敵、味方を含め、かわいいものばかり。

■FM音源でMSX2＋に対応。FMパックでもFM音源をお楽しみいただけます。

9月中旬発売予定

MSX2 MSX2＋［FM音源で対応］

3.5インチ2DD（VRAM128K以上）■¥7,800（税別）

MSX2はアスキーの商標です。

好評発売中!

秀逸のグラフィックス、多彩なプレー、楽しいストーリー展開をもったトーナメント。ゴルフゲームの決定版登場!

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンズマッチ、ツームストーンと多彩。スキンズ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定■トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

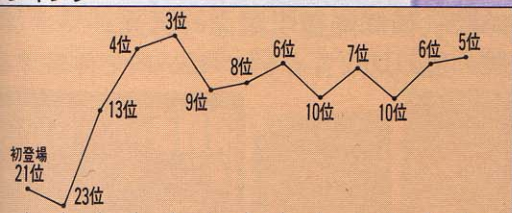
通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電
番号を明記の上、3%の消費税を加算して、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい（送料無料
〒104 東京都中央区銀座6-13-16銀座ウォービル6F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部 (03)5565-87

前に後に、みぎ、ひだり。どこを向いてもテトリスト。発売以来の人気続きで、ついにゲームの「定番」獲得。

定番

【てい－ばん】
（品番が長い間定まっているところから）流行に左右されず、常時よく売れる商品。洋品や洋服などについて言うことが多い。
（言泉より）

ランキング

号	日付	順位
No.3	'89 2/3	初登場 21位
No.4	'89 2/17	23位
No.5	'89 3/3	13位
No.6	'89 3/17	4位
No.7	'89 4/7	3位
No.8	'89 4/21	9位
No.9・10	'89 5/5・5/19	8位
No.11	'89 6/2	6位
No.12	'89 6/16	10位
No.13	'89 7/7	7位
No.14	'89 7/21	10位
No.15	'89 8/4	6位
No.16・17	'89 8/18・9/1	5位

（ログイン SOFTLOG TOP30より）

■MSX2専用♪メインRAM64K、VRAM128Kを必要とします。

ROM版好評発売中 ¥6,800

DISK版好評発売中 ¥6,800

※表示価格には消費税は含まれておりません。 MSXはアスキーの商標です。

BPS ㈲ビー・ピー・エス TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル5F

KOEI

MSX2
ディスク版
好評発売中

[水滸伝]
天命の誓い

MSX2
ディスク版
10月上旬発売予定

RECOEITION GAME
維新の嵐

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦…。
108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す！
反骨の英雄達の繰り広げる、驚天動地の一大活劇。

●MSX2(ディスク版)：9,800円/MSX2(4メガROM版)：11.800円　10月中旬発売予定
withサウンドウェア(CD付)：12,200円、14,200円
●ハンドブック：1,860円(税込み)●サウンドウェア CD：2,900円/テープ：2,600円

夜明け間近かの幕末ニッポンを、思想を武器に闊歩した
坂本竜馬、西郷隆盛ら、信念の男達。
彼らが生きた、まさに嵐のような青春をコンピュータで体験する

●MSX2(ディスク版)　10月上旬発売予定
withサウンドウェアも同時発売
●ハンドブック：1,860円(税込み)●サウンドウェア CD：2,900円/テープ：2,600円

■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。尚、書籍・サウンドウェア(CD/テープ単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文下さい。

信長の野望
戦国群雄伝

400余名の群雄の割拠する下剋上の乱世。
配下の羽柴秀吉を、柴田勝家を、個性豊かな武将達を、
思いのままに操って、天下分け目の決戦に挑む。

MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
withサウンドウェア(CD付):14,200円、12,200円
ハンドブック:1,860円(税込み)●サウンドウェア CD:2,900円/テープ:2,600円

MSXマークはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
価格には消費税は含まれておりません。

信長の野望 全・国・版

●MSX2 3.5"2DD:8,800円/4メガROM:9,800円
●MSX 2メガROM:9,800円
●ファミコン:9,800円
●ハンドブック:1,860円(税込み)
●ガイドブック:910円(税込み)

三國志

●MSX2 3.5"2DD:12,800円/4メガROM:14,800円
●MSX 2メガROM:12,800円
●ファミコン:9,800円
●ハンドブック:1,860円(税込み)
●ガイドブック:910円(税込み)

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●MSX2 3.5"2DD/4メガROM:9,800円
●MSX 2メガROM:9,800円
●ファミコン:9,800円
※各機種サウンドウェア付(CD/テープ)もあります。
●ハンドブック:1,860円(税込み)
●ガイドブック:910円(税込み)
●サウンドウェア:CD:2,900円/テープ:2,600円

Sound Ware Fair
光栄 '89.9.21〜 サウンドウェア・フェア

サウンドウェアは、ゲーム・ミュージックを可能な限り豪華にアレンジ。
ゲームの世界により豊かな広がりと感動を約束します。

フェア期間中に当社サウンドウェア商品をお買い上げの方、先着25,000名様に、当社パッケージイラストでお馴染みの、生頼範義オリジナル絵はがきセットをプレゼント!!

■フェア期間:1989年9月21日〜

■フェア対象商品

● サウンドウェア(CD/テープ)
●信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝・天命の誓い/蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン/維新の嵐/信長の野望・三國志/提督の決断
CD:2,900円/テープ:2,600円

● サウンドウェア付ソフト
(ファミコン/パソコン)
●信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝・天命の誓い/蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン/維新の嵐/提督の決断
ファミコン/パソコン各機種:12,200円〜17,200円

■プレゼント賞品:
生頼範義オリジナル絵はがきセット
なくなり次第フェアは終了させていただきます。
お早めにどうぞ。

テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。
044-61-1100(パソコン専用)・044-61-8000(ファミコン専用)

株式会社光栄 〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861(代)

11・25 ON SALE

ピーチ アップ

EXIT

ピーチなディスクマガジンが創刊！

ONE AND ONLY

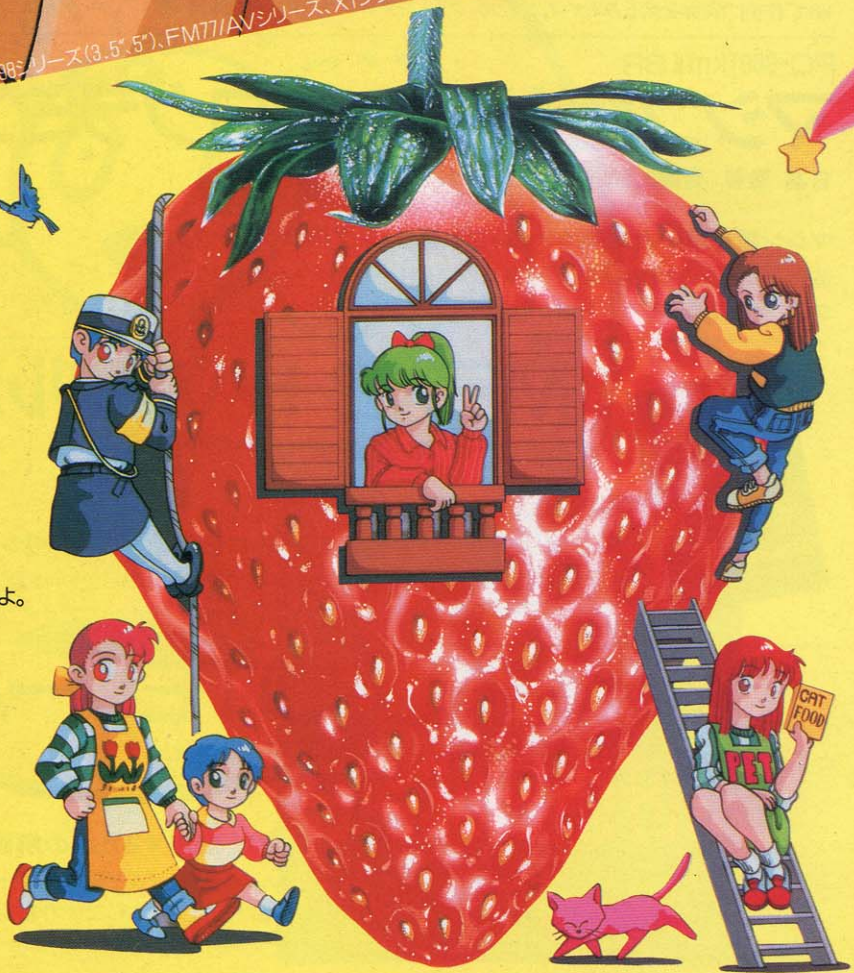
ビッグ・ニュースだ。たくさんの女の子が次々と君のハートをキャッチするバラエティ・ディスク・マガジンが発売されるぞ。2枚のディスクの中には、楽しくてキュートなコーナが盛りだくさん！新作のプリティ女の子ソフトが発売前に体験できる。

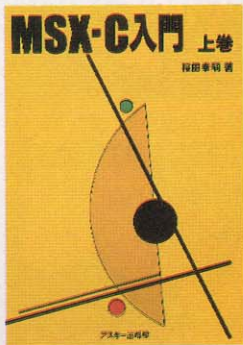
ちょっとお先に体験コーナー新しいソフトを買うときには、これを体験してからにすれば、どのソフトが君の胸にキュンとくるか、すぐ分かるという豪華なコーナー。そして、かわいい女の子が大活躍するアドベンチャー・コーナー。まだ内容は秘密だけど、大興奮のおちゃめ体験になること間違いなし！

さらに、クイズで世界一周！世界各地で、ラブリーな女の子が君を待っている！クイズに勝てば、もちろん君の期待通りの展開が待ってるぞ！まだまだ凄い企画が用意されている大興奮ディスクマガジン。この充実した内容で、値段が3800円！はっきり言って安い。

『ピーチアップ』創刊号、いよいよ発射だ！

MSX 2/2+ ♪ 2DD 2枚組 3,800円（表示価格に消費税は含みません）

ももの木 はう
大阪府堺市柳之町東1-1-7-A6

●お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売をご希望の場合は使用機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社まで現金書留でお申し込み下さい(送料無料)。当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

GREAT グレイト株式会社
大阪市浪速区塩草3丁目3-26 〒556 ☎(06)561-2211(池永ビル)

MSX-C入門 上巻

桜田幸嗣著　定価1,450円(送料300円)

MSXでC言語による本格的なプログラミングを。決定版入門書の上巻〈基礎編〉

BASIC並みの手軽さで、高速なプログラムが作成できるCは、現在、プログラミング言語の主流になりつつあります。そんな中で本書は、MSX-Cによるプログラミングを志す人のために特に編集されました。今回の上巻は、C言語一般の基礎から解説を始め、その文法を理解することが目的で、下巻が実践編となります。しかし、本巻だけでも簡単なプログラミングは可能になります。Ver 1.2にも対応し、インストールの章では各バージョンについて個別に解説。

PC-8801シリーズ

マシン語サウンド・プログラミング

日高 徹著　定価2,580円(送料300円)

PC-88のFM音源を使いこなすためのサウンドツールを完全公開!

PC-88のFM音源はゲームのBGMを鳴らすためだけのものではありません。本書では、88で作曲、演奏を楽しみたい人のため、ゲームプログラマの音楽演奏プログラムを全面公開。

DiSK ALBUM 35
対応機種：PC-8800シリーズ
メディア：5-2D
価格5,800円(税別)(送料400円)

PC-8801mkII SR

マシン語ゲーム・プログラミング

日高 徹著　定価2,580円(送料300円)

マシン語を用いた本格ゲーム・プログラミングのテクニックを紹介

基礎的なキャラクタの移動から、高度なスクロール型シューティング・ゲームまで、マシン語ならではの処理スピードを活かしたゲーム・プログラミングのテクニックを詳細解説。

DiSK ALBUM 10
対応機種：PC-8800シリーズ
メディア：5-2D
価格5,800円(税別)(送料400円)

MSX2+パワフル活用法

杉谷成一著　定価1,240円(送料300円)

MSX2+の拡張機能をフルに活用するためのサンプルプログラム集

MSX2+で拡張された主な機能である、19,268色同時表示、グラフィック機能、JIS第2水準の日本語機能、オプション、FM音源までを詳しく解説。さらに各機能を活かすプログラムも豊富に掲載。現ユーザーはもちろん、購入検討中の方に

HALNOTEツールセレクション

——パーソナル・ウィンドウシステム入門——

福本雅朗著　定価1,240円(送料300円)

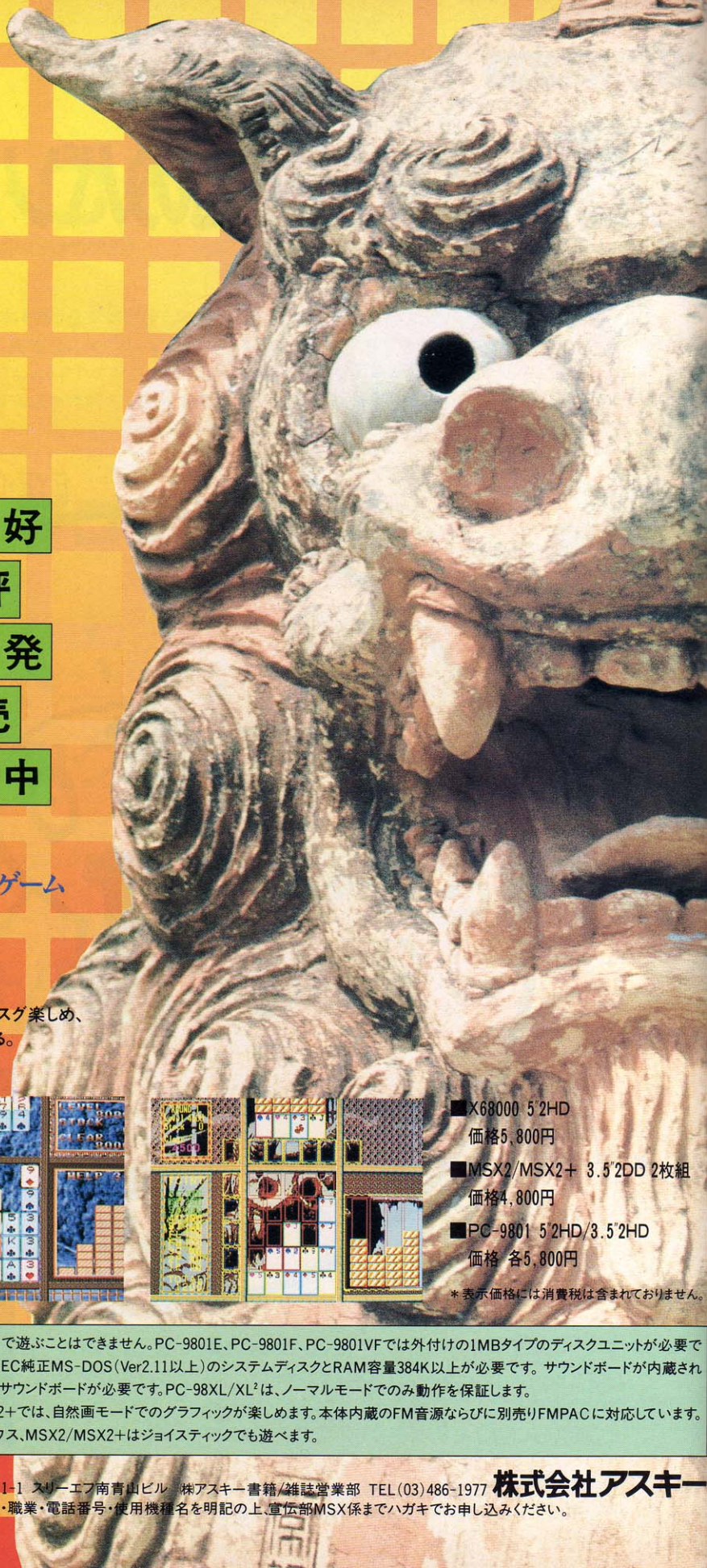
HALNOTEの機能を理解し、活用するための解説&ツール集

MacやDTPの世界でおなじみの、WYSIWYGやウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。住所録や電卓をはじめ、多彩なソフト群の働きを解説したツール集です。

DiSK ALBUM 32
対応機種：MSX2
メディア：3.5-2DD
価格3,000円(税別)(送料400円)

●表示価格はすべて税込みです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー　書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**
●ブックカタログ送呈・住所・氏名・年令・職業・電話番号・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申込みください。

ASCII MAGAZINE

LOGiN SOFT

●PC-9801シリーズ版は、PC-9801、PC-9801Uで遊ぶことはできません。PC-9801E、PC-9801F、PC-9801VFでは外付けの1MBタイプのディスクユニットが必要です。また、PC-9801シリーズで実行するには、NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)のシステムディスクとRAM容量384K以上が必要です。サウンドボードが内蔵されていない機種で音楽を楽しむには、NEC純正サウンドボードが必要です。PC-98XL/XL²は、ノーマルモードでのみ動作を保証します。

●MSX2は、VRAM128K以上が必要です。MSX2+では、自然画モードでのグラフィックが楽しめます。本体内蔵のFM音源ならびに別売りFMPACに対応しています。

●X68000はマウス、PC-9801シリーズはバスマウス、MSX2/MSX2+はジョイスティックでも遊べます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL(03)486-1977 **株式会社アスキー**

●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種名を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

ASCII NETWORK

はじめパソコン通信って、難しいと思ってた。でも、ビギナーズ・トレーニングまであるなら、挑戦してみようって気になってね。だから、

という人 もいます。

「MSXカレッジ」で初心者をやさしくサポート—アスキーネットMSX

パソコン通信初心者の心強い味方になってくれる、「MSXカレッジ」。これは、専用の電子掲示板を通したトレーニングサービスです。画面内容に従うだけで、基本的な操作法を自然にマスターできます。また、ベテラン会員のアドバイスを受けられるメニューもあります。■〈MSX〉のサービス内容…●SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信社ニュース/大和証券の株式情報/MSXマガジンなどのインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービス他■アクセスポイント…●一般公衆電話回線（東京・大阪・名古屋）●「Tri-P」のノード（全国64ヶ所）●DDX-TP回線■アスキーネットは3タイプ。この他にアスキーネットACS、アスキーネットPCSがあります。

アスキーネット登録料金	3,000円〈MSX〉〈PCS〉〈ACS〉共通。複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。			
アスキーネット利用料金	〈MSX〉	①基本料金(5時間まで)…1,500円/月	②5時間〜20時間まで…20円/3分	③20時間以上… 7,500円/月
	〈PCS〉	①基本料金(5時間まで)…2,000円/月	②5時間〜20時間まで…20円/3分	③20時間以上… 8,000円/月
	〈ACS〉	①基本料金(5時間まで)…4,000円/月	②5時間〜20時間まで…20円/3分	③20時間以上…10,000円/月

■ファイル転送プロトコルTransItがバージョンアップ、転送速度が約17%向上しました。

■アスキーネットすべてに「Tri-P」が使えます。㈱インテックの個人向VAN「Tri-P」への接続が可能に。どのアスキーネットも全国64のアクセスポイントから、これまでより安い通信費でご利用いただけます。■〈アスキーカード〉会員募集中。パソコンにいちばんよく効くカードです。アスキーネット登録料が免除され、どんなにアクセスしても基本料金だけという特典付。詳しくは、アスキーカード事務局(03)797-7601までどうぞ。

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

ASCII NET

会員募集中

アスキーネットと「Tri-P」のお問い合せ・お申込みは

☎(03)486-9661

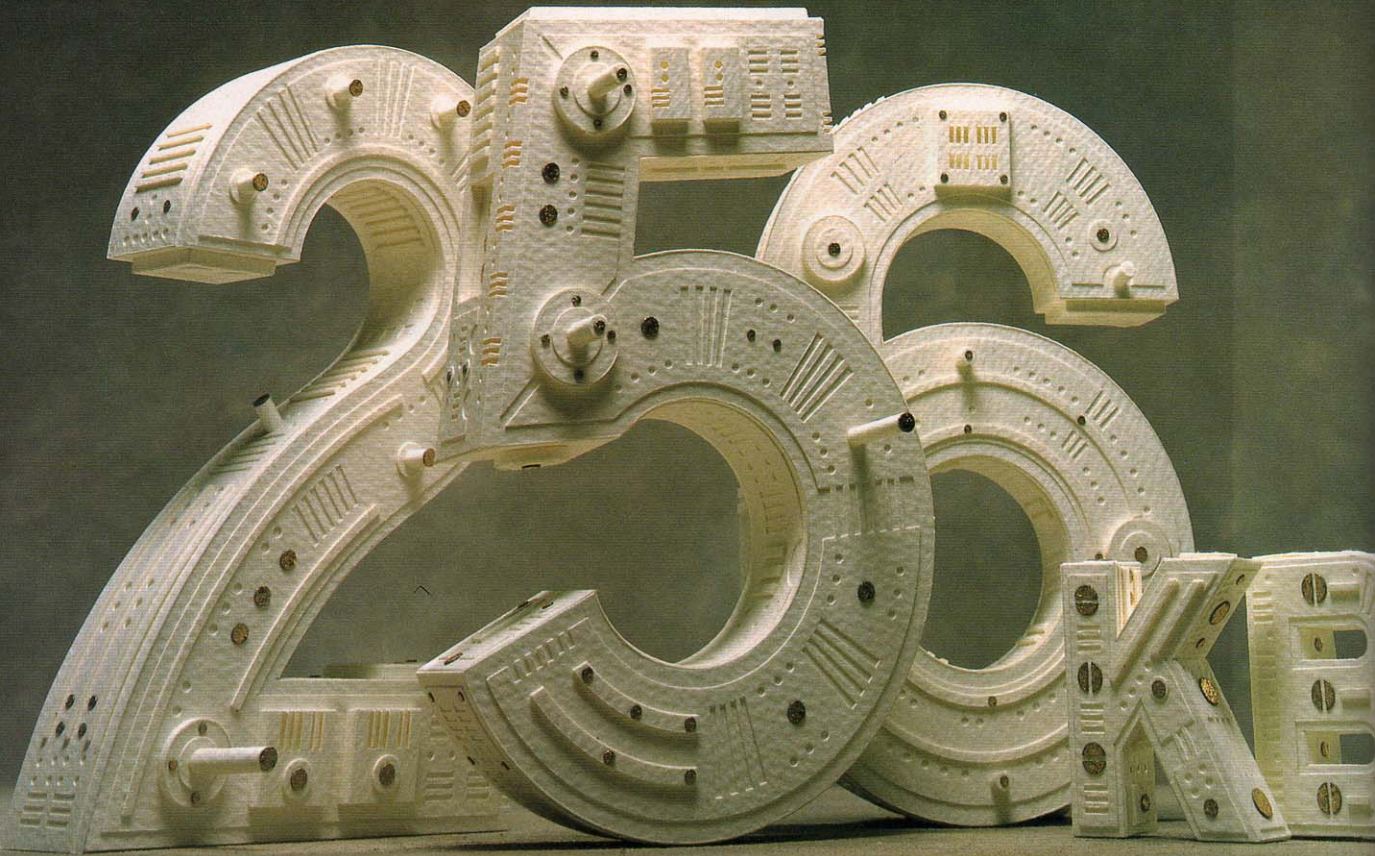
電話またはハガキにてお問い合せください
すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー アスキーネット事務局 **株式会社アスキー**

頼もしい底力があります、DOS2。

256KB

好評発売

これからは、MSXで漢字対応プログラムまで開発できる。

日本語MSX-DOS2は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAM内蔵カートリッジには256KBのメモリを搭載していますので、RAMディスクの容量はなんと160KB。※ MSX-DOS2 TOOLSの漢字エディタ(KID)を入れても130KBの余裕があります。残りのRAMディスクをどう使うかは、あなた次第。MSX-DOS2 TOOLSのコマンドを入れたり、MSX-C ver.1.2でC言語プログラミングしたりすることも可能です。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。

※RAMディスクの容量は本体のRAM容量によって変わります 詳しくは「日本語MSX DOS2 256KB RAM内蔵」のパッケージをご覧ください

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート[ニホンゴ エムエスエックス ドス2]

日本語MSX-DOS2

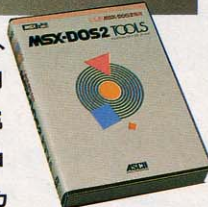
■ 日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵 価格34,800円（送料1,000円） ●256KB RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能） ●マニュアル一式 ● MSX2専用
■ 日本語MSX-DOS2 価格24,800円（送料1,000円）●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載の MSX2 専用、対応機種（ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256）

DOS2専用の新PDTシリーズ、ついに登場。

MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト、PDT(プロフェッショナル ディベロップメント ツール)にも、DOS2専用の新シリーズが登場しました。このシリーズがあれば、さらに高度なプログラミングが可能です。日本語MSX-DOS2の威力をフルに活かして挑戦してください。

新PDTシリーズ

アセンブラでのプログラミングを実現するユーティリティソフトウェア

MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOLコマンド(COMMAND2.COMやDOS2付属のユーティリティを除くコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25本から構成)②高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ

MSX-DOS2 TOOLS

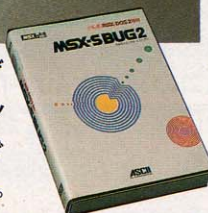
［エムエスエックス ドス2 ツールズ］

価格14,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用 ※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

大規模プログラムにも対応できるシンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムをデバッグできるようになりました。

MSX-S BUG2

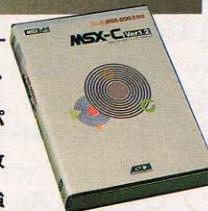
［エムエスエックス エス バグ2］

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2 ※MSX-S BUG2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

漢字のサポートが可能になったC言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイログニーモニックのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。特長/①漢字をサポート②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能③標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強

MSX-C Ver.1.2

［エムエスエックス シー バージョン.1.2］

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用 ※MSX-Cver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

新発売

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。エディタなど、多彩な機能を装備しています。〔エムエスエックス ターム〕

MSX-TERM

新発売
価格12,800円(送料1,000円)

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能:通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能■ファンクションキーの定義ができます。■自動運転に便利なマクロ実行機能:MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信:XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTranslt2をサポート。PDSのアップロードやダウンロードなどに威力を発揮します。■MSX-JE対応:MSX-Write IIなどにより連文節変換での日本語入力が可能です。■日本語MSX-DOS2対応。

対応機種:MSX2 対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2 メディア:3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア(HD)をサポート

MSX HD Interface

［ハードディスク インターフェイス］
20MB、40MBハードディスクに対応
価格30,000円(送料込)

MSXで大容量メディアを扱えるHD Interface。対応するハードディスクは日本電気㈱のPC-9801-27互換の20MBおよび40MBのもので、40MBについてはパーティションを設定することでご使用になれます。MSX2、MSX2+対応

※HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部(TEL03-486-7114)までお願いいたします。

対応ハードディスク一覧表(五十音順)　'89年8月8日現在

メーカー	機種	容量
㈱アイシーエム	MC-20EX※	(20MB)
	MC-40S ※	(40MB)
アイテック㈱	IT H-320S	(20MB)
	IT MJ4	(40MB)
㈱ウィンテク	HD404HS	(40MB)
㈱グロリアシステムズ	GHD-340	(40MB)
コンピュータリサーチ㈱	CRC-HD2A	(20MB)
	CRC-MH4	(40MB)
緑電子㈱	DAX-H1	(20MB)
	DAX-H1V	(20MB)
	DAX-H5V	(40MB)
㈱ランドコンピュータ	LDP-521A	(20MB)
	LDP-541A	(40MB)
ロジテック㈱	LHD-32NR	(20MB)
	LHD-32HR	(20MB)
	LHD-32V	(20MB)
	LHD-34HR	(40MB)
	LHD-34SR	(40MB)
	LHD-34V	(40MB)

※増設機用別売ケーブルが必要です。

●この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

※MS-DOSは米国マイクロソフトの商標です。※MSX、日本語MSX-DOS2、MSX-DOS2 TOOLS、MSX-S BUG2、MSX-C Ver.1.2はアスキーの商標です。

■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。
〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

MSXゲーム徹底解析

夏の暑さもやわらぎ、ようやく涼しくなってきましたね。これからはもうムシムシした環境のもとでゲームをしなくていいわけです。いい季節になったところでバーンと徹底解析だ。

プロ野球ファミリースタジアム

ファミスタ発売延期の真相とは？

なぜ!?

これまでバンバン紹介してきたファミスタだが、発売日が急きょ変更になった。なぜだ？　という疑問をもとに、ナムコの河野さんにインタビューした。はたして真相はいかに!?　とにかく波乱に満ちた今月の徹底解析!!

■ナムコ　MSX2+　7,800円［税別］（ROM）

⬆こんなにできてたのに、どうして延期に。そんな読者の声が聞こえてきそうだ。

河野氏は語る

8月某日。まさに夏を十分に感じさせるその気温と湿度が人々に不快感をもたらしていた。そんな日の昼下がり、一本の電話が編集部にかかってきた。

「ファミスタがかなり遅れるんですよ、発売。えっ、知らなかったんですか？　詳しいことは河野さんに聞いてみてください」

それは西日本ナムコットの吉積さんからの電話であった。ちょ、ちょっと待って。あれほどできあがっていたファミスタが遅れるなんて……。いったいなぜなんだろう。と、悩んでも仕方がないのでさっそく河野さんに連絡をとった。

⬆河野さんはMSX用のゲームを一手に担っている。それだけに情報も確かだ。

「ええ、遅れるんですよ。いろいろ事情がありまして」

一見サラリと言ってみせた河野さんではあったが、その言葉の裏に何かありそうな気配が感じられた。とにかく発売延期の理由をはっきりさせないと我々Mマガはもとより、読者が納得しないのは確かなので、翌日インタビューを敢行したのである。

次の日、河野さんはファミスタの新しいサンプル版を持って編集部に現われた。そして担当編集者とひととおりファミスタで対戦したあとに、インタビューしてみた。

「Mマガさんや読者のみなさんには大変ご迷惑をかけて、申し訳ありません。延期の理由はいろいろあるので順を追って説明します」

今までこんなに引っ張っておいての延期である。よっぽど重大なことがあったのでは？　というのが編集部の予想である。はたしてその理由とは……。息をのむ担当編集者。静かに口を開けた河野さん。今、事実が語られる！

➡延期でいったいどこが改良されるのか？　詳しくは次のページを読んでくれ。よーくわかるから。

ファミスタの将来は?

インタビューは続く。

「現時点でも発売できるんですけど、やはり開発側が納得いかないものを出すなんてできないですからね。ちょこちょこっと気になる点が目につくんで、今はそこいらへんの調整をしているんですよ」

ちょっとこの気になる点を詳しく説明しよう。まずはゲーム全体のスピード。確かに速けりゃいいいってものではないけれど、スポーツものには不可欠のスピード感、いわゆるゲームの流れが現時点ではいまひとつぎこちない。ほんのちょっとの改良でずいぶん印象が違ってくるので、どこまでスピーディーな試合をプレイすることができるのか、大いに注目するところである。

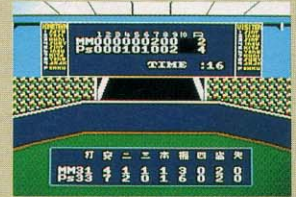
⬆スポーツゲームの要ともいえるスピード感の調整が今の課題であるそうだ。

⬆打球の飛び方はすでに改善された。さて、どれくらいリアルなデキになるのか。

もうひとつ改良点がある。それはコンピュータ側の思考ルーチンだ。今まで発売されたファミコン版のファミスタシリーズにいえるのだが、この思考ルーチン(とくに守備)がちょっとマヌケであった。テンテンと転がる打球を追うのにもかなり無駄な動きがあるので、MSX版は賢くしようというわけである。どこまで賢く、どこまでマヌケにするか、その程度の調整にも時間がかかっているそうだ。

おもな改良点はこういったところだ。サンプル版をプレイしてみてちょっと気になったボールの飛び方、キーのレスポンスなども改善されるようである。

巷の声はこうだ!

発売延期となってしまったファミスタに、人々はどのような思いを寄せているのか、ちょっと聞いてみたところ、いろいろな意見が飛び交った。「やっぱり不完全なゲームはプレイしたくないね。せっかく高いお金出して買うんだから。急いでクソゲー発売するよりもいいんじゃないでしょうか」という意見もあれば、「発売が遅れるっていうのはちょっとねー。こっちは期待してるのに。まあ、デキがよければいいけど、なんか大味になりそうでしょ。バカみたいに速い選手や人間離れしたパワーを持った打者とかさ。それが心配で……」など、熱の入った意見が聞けた。それだけ期待度は大なのだ。想像以上のデキになって登場してほしい。

⬆早くプレイしたいと思っている人は多い。ビッグタイトルだけにね。

で、発売はいつ?

じつはゲームの開発以外に、延期せざるを得ない大きな理由があった。それはROMがないのだ。

「今でもあることはあるんですけど、少ないんですよ。やっぱり出すんだったら多くのユーザーにプレイしてほしいですからね。ということでROMがもう少し確保できるまで待とうということで落ち着きました。いいものに仕上げますので、発売まで待ってください」と、河野さんは語ってくれた。

さて、もっとも気になる発売日だが、早くて11月。もしかしたら年末になるようである。首を長一くして待っているキミも、もう少しのしんぼうだ。早く発売してくれることを祈りつつ、貯金でもしていようね。きっとすごいファミスタがキミの前に現われるから。

発売延期で、ファミスタはこうなる、はずだ!!

河野さんの話と編集部にあるサンプル版で、完成版のファミスタのデキ具合はおおよそ見当がつく。指をくわえているしかない読者のみなさんのために、そっとデキばえのほどをお教えしよう。

ゲームはどちらかというと攻撃側が有利となる。ピッチャーの球は比較的打ちやすく、なおかつ打率、ホームラン数の多い選手が各チームとも多いからだ。これは野球の一番の醍醐味といえる攻撃を重視したのではないかとみられる。

一見大味になってしまうのではないか、という不安が生じてくるのは理解できる。が、そうでもない。守備側のファインプレイ機能がそういった一方的な打戦を打ち破る存在にあるからだ。したがって攻撃側有利と言い切れない部分がある。結局はプレイヤーの技術力が問われるのである。

チームは超強いものからヘボいもの(どことは言いません)まで各種揃ってるし、ゲーム展開はダイナミック。そんなゲームになるぞ。

⬆ファインプレイは相手に精神的なダメージを与える。決まると気持ちいいしね。

⬆いくら打者有利とはいえ、ただやみくもに振り回しても球は当たらないよ。

こうなるぜー

⬆打球の飛び方も改善され、よりリアルになった。守備側の選手がかなり足が速くなったのは、トリックプレイ対策なのである。

もうこれ以上詳しく紹介できない

ファミスタほぼ最終仕様大公開!

チームエディットの詳細が決定した。が、あまりに衝撃的な仕様となっているので驚かないでくれ。

なんと、今までの野球ゲームのエディットモードに見られた、規定値を各選手に振り分けるのではなく、選手ごとに規定値が設けられているのだ。つまり、全選手を6割バッター(!)にすることも、投手全員が200キロの剛速球を投げることもできるのである。びっくりした?

「えー、それじゃつまんないよー!」と思うかもしれないけど、自分のテクニックに合わせたチーム作りができる、と考えてくれればいい。まだファミスタに慣れてないなら打撃力バツグン、投手力ビシバシのチームに、ファミスタを知りつくしたキミは打率ちょぼちょぼ、防御率ヘロヘロのチームにと、エディットすると、熱い戦いが永久にできるのだ。

⬆走力最高だと、盗塁も超ラク。ひきょうだが。

X TEAM EDIT

NAME	BOX	AV	HR	RUN
うつせ゛	S	.600	60	60
おれも	S	.600	60	60
わたしも	S	.600	60	60
おいらも	S	.600	60	60
わしも	S	.600	60	60
みいも	S	.600	60	60
おらっちも	S	.600	60	60
ほ゛くも	S	.600	60	60
きみも	S	.600	60	60
あなたも	S	.600	60	60
みんな	S	.600	60	60
うつのよ	S	.600	60	60

NAME	ARM	ERA	SPD	R L F	ST
なけ゛ます	左上	0.00	170	161616	90
そうて゛す	左上	0.00	140	161616	90
いやあ	左下	0.00	180	161616	90
てれるなあ	右上	0.00	200	161616	90
そうか	右下	0.00	200	161616	90
そうた゛よ	右上	0.00	200	161616	90

⬆やる気になれば、こーんなチームが作れちゃう。なんだか相手チームに申し訳ないんですけど。私。

もう少しエディットの細かいことについて、解説していこう。

投手を除く選手の数値は、打率が最大.600まで(.01きざみ)、ホームラン数、走力が60までとなっている。投手に関する数値は防御力が0.00から6.00まで(.1きざみ)、最大スピードが100キロから200キロまで(10きざみ)、カーブ、シュート、フォークが最大16まで、スタミナが90まで(5きざみ)となっている。打率や最大スピード、スタミナなんかは細かく設定できないのだが、それほど気にはならない。次のページの参考にしてね。

⬆自分で作ったチームがグラウンドを駆けめぐる。うー、うれしい限りである。

⬆次のページで募集しているトーナメントにも、どんどん応募してくれよなー!

まったくファミスタと関係ない話題だけど、ナムコの新作情報をば。

本号22ページでも紹介しているんだけど、なんと『ドラゴンスピリット』の開発が順調に進んでいる。ゲームセンターで大人気だったドラスピが、いったいどういった仕上がりを見せるか? 注目したいところだ。前出の河野さんは、

「MSX版のドラスピのウリは、サウンドです。これしかないです」と語る。あのスリリングなサウンドがどれくらい完璧に移植できるか。MSX2用で年末発売の予定だ。

また、ファミスタ発売の前に、ナムコが昔出したレトロなゲームをディスクにまとめて発売する、という情報もある。『ラリーX』や『ギャラガ』など、フリークには涙もののゲームがふたたびお目見えするのだからたまらない。さらにそのディスクには、オリジナルゲームもおまけで入れるようである。期待してしまおう。

発売日未定ではあるものの、ほかにもある。たとえば某シューティングの続編とか。おうおう、話題のRPG『ワルキューレの冒険』はかなり遅れるとのこと。それにしてもナムコのパワーはすごい!

⬆はいはい、これがドラスピのドラドン(三つ首仕様)です。かなりリアルである。

ところで、ファミスタのウリのひとつであるペナントレースモードに、これまで紹介してない点があったので、この場で報告しよう。

ペナントレースモードは全チームから好きなものを6つ選び、優勝を目指して長く厳しい戦いを繰り広げるモードだが、かなりユーザーフレンドリーなシステムになっている。というのは、実際のプロ野球では130試合を消化しなければならないのだけれど、このファミスタでは、5試合から200試合まで5試合きざみでペナントレースができるようになっている。そんなに長くプレイしたくないよー、という人は、短期決戦にすることができるということだ。

さらに、全チームをコンピュータで操作することもできるのだ。こうすればプレイヤーがなんの操作をしなくても、自動的にペナントレースは進行する。おまけに結果しか表示されないので、レースが進むのが早い早い! 130試合消化するのに10分かかるかかからないか、というくらい早いんだから楽でしょうがない。まあ、見てるだけじゃ、ものたりないかな?

らくチ〜ン!

PENNANT RACE

	TEAM	CONTROL		かち	まけ
1	G	YOU	COM	0	0
1	D	YOU	COM	0	0
1	C	YOU	COM	0	0
1	W	YOU	COM	0	0
1	S	YOU	COM	0	0
1	T	YOU	COM	0	0
		しあいすう		0/	30

⬆ほらほら、こうやってね、ぜーんぶコンピュータにするといいみたいですよ。

⬆そうすると、パッパッと試合結果が表示される。キミはどこを応援するの〜?

ファミスタ ハイパー カキン!カキン! トーナメントのお知らせだよ!

そんなわけでファミスタのチームエディット+ウオッチモードを使ったトーナメント大会をやってしまうのだ。発売はまだだが、Mマガは気が早いぞ。キミのファミスタ発売を願う気持ちをこれにぶつけてくれ。下の注意書きを参考にして、バシバシ応募しなー。

脳ミソをしぼってみれー

トートツだけど、オリジナルチームを右の応募用紙に書いて応募してください。それでは応募のさいの注意事項です。

①選手名はひらがな5文字以内まで。
②打席は右または左。投法は右上、右下、左上、左下の中から選ぶ。
③各選手の合計打率は4.200以内とする。
④HRは合計280本、走力は350まで。
⑤防御力は合計18.00、スピードの合計は780キロまでとすること。
⑥スタミナは合計240以内。
⑦C、S、Fはそれぞれカーブ、シュート、フォークの曲がり具合を表わす。それぞれ合計は36以内とする。
⑧以上の注意事項と、前ページで述べたエディットできる数値の範囲のなかで、チームを作ってください。

締め切りは10月7日の消印有効ということにしておきます。上位入賞者には、けっこういい賞品を与えるからさー。

締め切りは 10月7日

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ファミスタは愛だ! 係

チーム名:	お名前:
ご住所 ( )	

打者 名前	打席	打率	HR	走力

投手 名前	投法	防御率	スピード	スタミナ	C	S	F

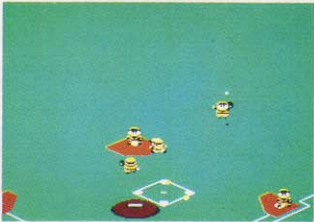
激突ペナントレース2

ついに発売された『激ペナ2』。今回は先月号の別冊付録のフォローを中心に、明かるく楽しく元気よく徹底解析するぞ。そうそう、おなじみ勝ち抜きトーナメントのお知らせもあるよーん。

■コナミ　MSX2　6,300円（メガROM）

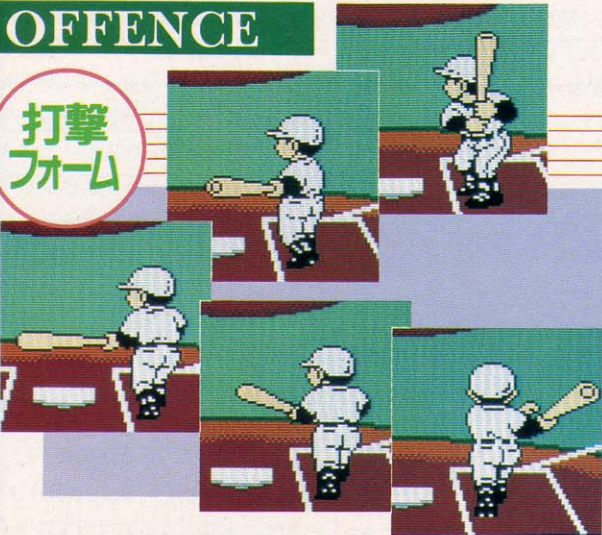
極上のオモシロサのヒミツを探る!

DEFENCE

先月号までに何度も攻略法をやったんだけど、せっかく発売されたことだし、もう一度復習してみても損はないはず。というワケで、今月も激ペナ2マスターになるためのテクニックを紹介しよう。

⬆守備力の差でゲームが決まることも。

まずは防御面から。守りがいいチームは、めったに大くずれしないものである。とくに打高投低の色合が強い激ペナ2では、守備力の差が勝敗に大きな影響を与えるのだ。ピッチャーは前作よりスタミナの消耗が少ないので、球数を気にせずに、厳しいコースを丹念に突いていったほうがいいようだ。また、野手は打球の落下点と、ファインプレーが成功する範囲を正確に把握しておけば、つまらないミスが大幅に減少してくれるはずだぞ。

ピッチャーは前作にくらべて疲れにくくなったので、投球の幅がグンと広くなっている。緩急の差をつけた大胆なピッチングこそ、勝利への近道と言えそうだ。

OFFENCE

目がさめるようないい当たりを打ちたければ、とにかくバットの芯に当てるように心がけるべし。多少、振り遅れようが泳ごうがかまわないのである。

先月も触れたが、激ペナ2はパラメータにかなり忠実な結果が出るようになっている。だから、打率、ホームラン数ともに高い数値のバッターなら、適当にバットを振り回すだけでも楽にいい当たりを飛ばせるのだ。

しかし、パラメータが低いバッターを打たせるのはちょっと難しい。コツとしては、バットの先のほうでボールをとらえて、アッパースイングですくい上げるように打つと、外野手の前に落ちるポテンヒットが出やすくなるぞ。

走塁は偶然性がほとんどないので、バッティングよりもずっとシビアだ。走力70くらいを境目にして、駿足ランナーは積極的に走らせ、逆に鈍足の場合はできるだけ自重させたほうがいいようだ。

⬆足技でひっかき回すのもこれまた一興。

テクを覚えたら実戦で実践!

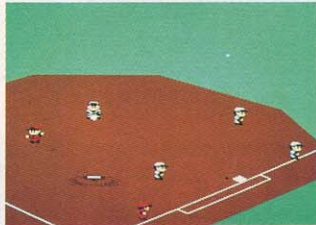
まずは下準備から

さあ試合だ試合、熱き血潮が燃えたぎるっ！　と、ここは、はやる気持ちをギューッと抑えておいといて、まずはスターティングメンバーを選んでやりましょう。

なにせ自分の手となり足となってくれる選手を選ぶんだから、いいかげんに決めちゃーいけない。対戦相手の戦力をよーく考えたオーダーが組めたら、キミもいますぐ藤田監督に。さあがんばれ。

それプレイボール

おっと、いきなり試合が始まってしまいました。前作にくらべて格段にテンポがいいので、気持ちよくプレイできますな。あらら、Sチームの攻撃もテンポよく三者凡退で終わってしまいました。これはいただけません。

対する０チームは序盤から打線が好調。着実にヒットを連ねて、３回までに２点のリードを奪いました。いやあ、よく打つ。徹底したアッパースイングが猛打の秘訣のようであります。

やっぱ逆転でしょ

全般的に打高投低の色合が強い激ペナ２だけど、ピッチングもなかなか奥が深い。緩急の差とボールダマをうまく使えば、そー簡単には打たれないのであります。０チームも前半こそパカパカ打ってたんだけど、中盤以降はポロポロと三振だらけ。そうこうしているうちに、あれれれれ、打線の調子がジワジワ上がってきたＳチームが、いつの間にか逆転していました。こりゃ大変。

どうも、長打力のあるバッターのほうがヒットが出やすいようですな。ホームラン数が30本以上のバッターなら、多少打率の数値が低くてもカキン！　とライナー性の当たりが。これは使える。

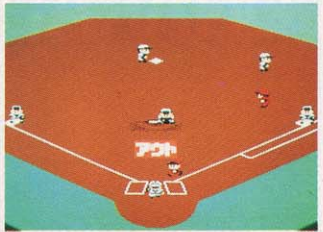
いよいよ大詰めに

終盤になってくると思いっきり重要視されるのが守備。ちょっとしたミスが、致命的なミスにもなりかねないのだ。

とくにファインプレーの操作には細心の注意が必要。かっこよく決まってくれたときはいいけれど、しくじったときは大あわて。ファインプレーをした選手はちょっとの間だけ操作がきかなくなるので、できるだけ周りの選手のフォローがきくところで使ったほうがいいようであります。

そして試合終了

いろいろあったような、なかったような感じだけど、ついにゲームは９回裏２アウト。最後のバッターもあえなくセカンドゴロに倒れて、とうとうゲームセットとあいなりました。

さてさて、試合が終わったところで改めて感じるのが、スピード感と操作感覚のよさ。打つ、走る、守るのすべてにおいて心地よくプレイできるのである。やっぱり激ペナ２はいいゲームですな。

試合結果

	123	456	789	101112	R
S	000	002	020		4
O	011	000	001		3

	SUSHIYAS	ONARAPUUS
打数	37	33
安打	18	9
2塁打	4	1
3塁打	0	1
本塁打	1	2
三振	8	18
四死球	0	0

試合時間　0:16

激ペナ2ここがポイント!①

ども。町の通行人Aです。やっぱ、激ペナ２で一番エキサイトできるのは、守備でしょ、守備。堅実な人生をモットーに28年間生きてきたプータローのオイラにとって、守りこそモーストインポータントなシングだって、最近ようやく気づいたんだ。

とくにありがたいのがファインプレー機能だね。カキーン！　と打った瞬間、抜けたら長打まちがいなし、なーんて打球がスポッ！とグラブに収まったときの快感といったら、もう最高。これぞ究極の悦楽といえるぞ。それに、やられたプレイヤーの顔を見るのがこれまたおもしろいんだな。小生意気な相手を快楽の境地からイッキに奈落の底にたたき落とす！　これだけで都合３時間ぐらいは気分よく過ごせるぞ。へっへっへ。

とにかく、激ペナ２を究めるためには守りを鍛えるのが一番！これぞオイラがこれまでの人生で得た教訓なのよーん。トホホ。

激ペナ2ここがポイント!②

ハーイ、サトミでーす！　激ペナ２の一番の魅力ぅ？　そんなの、バッティングに決まってんじゃん！

なによ、大の男がチマチマとバントしたり盗塁したりして。そんなつまんねーヤツを見かけたら、思わずうしろから思いっきりケリを入れたくなっちゃうわっ！

ややこしいことなんかしないでいいの。来たボールは何がなんでもムリヤリ引っ張る！　ぜーんぶアッパースイングでブルンブルン振り回すっ！　男の子だったら、それくらい強引じゃなくっちゃ。三振なんか怖がってちゃダメ。ホームランよ、ホームラン！　ヘリクツなんか言わずに、一発バーンとかましてやればいいのよっ。

激ペナ２って、ホームランを打ったときの感覚がいいのよね。スコーン！　って気持ちよく飛んでいってくれるから、ホントに打ったような気がするの。こんなに気分よくバットが振り回せる野球ゲームは初めてだわ。

エディットモードを徹底検証する!

自分のオリジナルチームが作れるというのはやっぱりうれしい。内蔵チームで遊ぶのもそれなりに楽しいけれど、自分が手塩にかけて育てたチームでプレイすると、感情移入の度合が思いっきり高まるというものだ。

デキの悪い子ほどかわいいとかいわれるが、やっぱり自分のチームは強いほうがいいに決まってる。そこでわれわれ編集部は、究極のオリジナルチームを求めて昼夜を問わず必死にテストプレイを繰り返し、その過程で生まれてきたのが下の4つのチームなのだ。なんちゃって。ホントはいいかげんに作っちゃったんだけど、まあ、少なくとも自分でチームエディットをするときには参考になるでしょう。この4チームに勝てるチームを作れたら本物だ。そんな人は、ぜひ次のページに目を通してね。

⬆究極のチーム作りを目指すのだ!

SUSHIYAS

まずは渋谷の安くてうまい回転寿司屋で考えついたチームだ。

このチームは、打線のどこからでも長打が出て、なおかつ渋いヒットも打てるよーん、という大変よくばりなコンセプトのもとで作られた。それで1番から8番までほぼ均等にパラメータを振り分けているんだけど、なかなか思いどおりにならないんだなこれが。ホームラン数が30～40本の選手ばっかりなので、ホームラン性の打球はフェンスぎわで失速するし、いい当たりは野手の正面にいっちゃうしでいいところがないのだ。うーん、どうも軸となる選手がいないのがよくないらしい。まあ、打線にはある程度メリハリが必要だ、という教訓だな。

RPGS

さて、お次はそばにいたRPG好きの編集者に無理やり、おっと違った、丁寧にお願いして作ってもらったチームだ。

このチームはSUSHIYASで得た教訓をもとに、1番打者から駿足打者と長距離打者を交互に配置して、打線に思いっきりメリハリをつけることにしたのだ。

で、結果は……。おお、けっこうよく打つじゃーん。でも、思いのほか点が入ってくれない。なぜかランナーがたまってるときに、非力な駿足打者に回ってしまう機会が多いのだ。やっぱり、単純にデコボコに並べるだけじゃだめですな。ここぞ、というときに大量点が取れないチームは結局弱いのだ。

ONARAPUUS

さて、悩める担当者が苦難の末に考え出したのは、いわば「原点回帰」。奇をてらって変に手を入れるよりも、基本にのっとってオーソドックスなチーム作りをしたほうが絶対にいい結果が出るはずなのだ。なんたって長年のベースボールの歴史がそれを証明してくれている。うん、そうだ、そうに決まった。

ところがどっこい、実際に戦わせてみるとどーも冴えないんだな。確かに水準以上の強さは持ってるんだけど、きわだった強さというものをあまり感じさせてくれないのだ。

結局、無難なチーム作りをしたせいか、チーム全体が平凡で小粒なんだよね。究極のチームを目指すには、強い個性を持たせなきゃダメなのだ。

GMACHINES

ゲームマシンの名前で固めたチームだ。ジンマシンじゃないぞ。

このチームはムチャクチャ強い。われわれがさんざん苦しんだあげくの果てにたどり着いた結論が、ここにギュッと結集されているのだ。

なーんて。うそ。じつはめんどくさくなったんで上位打線に超強力打者を集中させただけなんだけど、こんなヘボいチームがベラボーに強いもんだから困ってしまう。

これが究極のチームだなんて死んでも認めたくないけど、残念ながら今のところこれより強いチームを作れないんだからしょーがない。ハッハッハ。なんて笑ってごまかしたりして。これより強い! というチームが作れたら、編集部まで送ってー。

激ペナ2 ウルトラ パコン!パコン! トーナメントのお知らせなのだ!

そんなワケで、予想していた人も多いと思うが、今年も激ペナ2のウォッチモードを使った勝ち抜きトーナメント大会なんぞを催してしまうのだ。下の注意書きをよーく読んで、バンバン応募すれー。

運とカンと知恵を結集せよ

さてさて、今年もオリジナルチームの募集をするのだ。右の応募用紙にチームデータを記入して編集部まで送ってくれ。もちろんコピーを取ってもいいし、ディスクにセーブして送ってもかまわないぞ。応募のさいは次の点に注意してね。

①名前はひらがな6文字以内でつける。
②打法は右または左。投法は右上、右下、左上、左下の中から選ぶ。
③打率は.150～.399までの範囲で、チーム合計値は3.900以内。
④HRは最高59本、チーム合計250本まで。
⑤走力は最大99、チーム合計600まで。
⑥球速は80～159キロの範囲で、チームの合計は700以内。
⑦スタミナは最高99、チーム合計350まで。
⑧C、S、Fはカーブ、シュート、フォークの曲がり具合を表わす。それぞれ0～9までで、チーム合計値は35以内。
⑨チームカラーはA～Zの中から好きな色を選ぶ。なんて書いても、激ペナ2を持ってない人はわからないだろうから、そんな人は好きなアルファベットを1文字書いてください。

締め切りは10月7日の消印有効ということにしておきましょう。上位入賞者には記念品がでるぞーっと。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
激ペナ2壮絶勝ち抜き戦係

チーム名: 　お名前:

ご住所:

(　　　)

BATTER 名前	打法	打率	HR	走力

PITCHER 名前	投法	球速	スタミナ	C	S	F

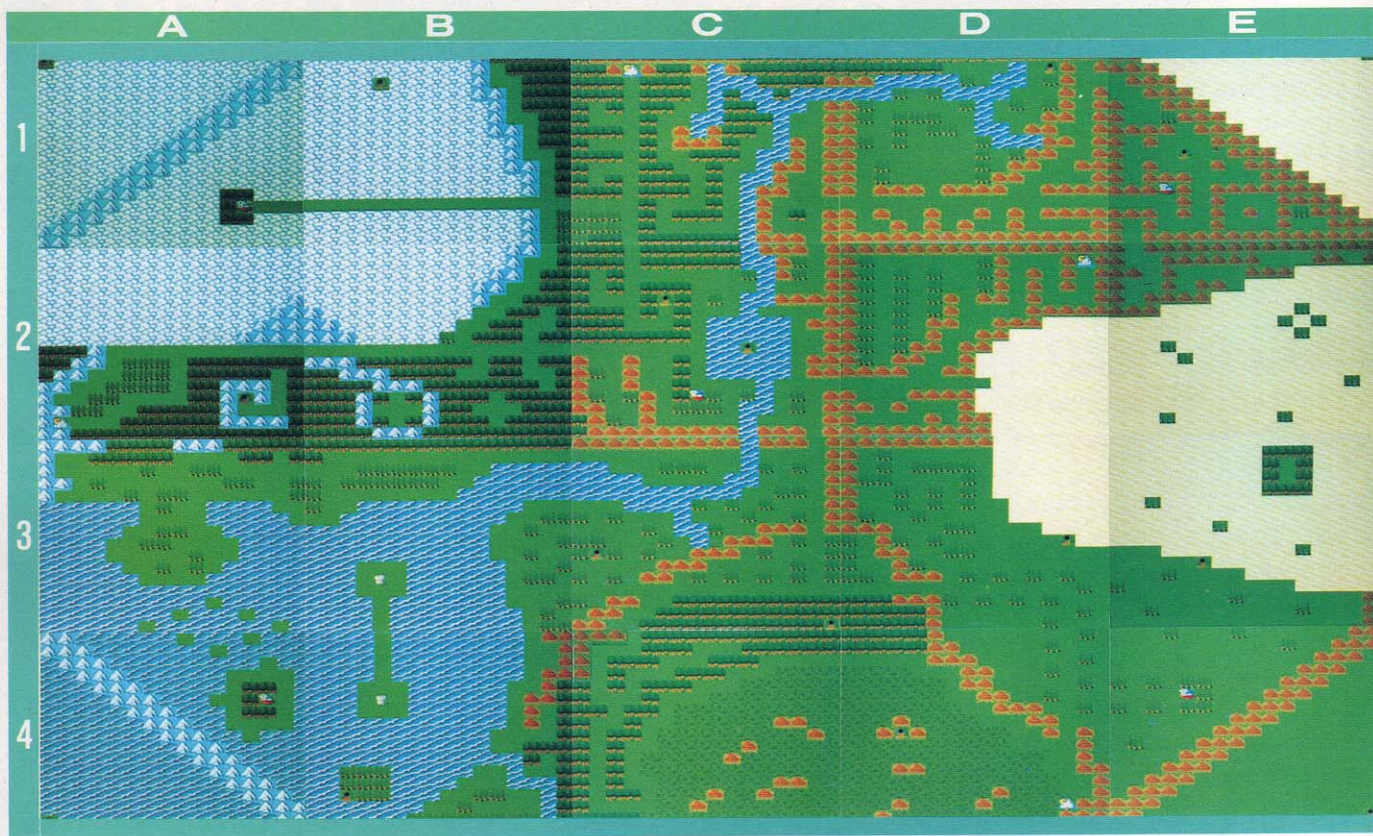
セールスポイント	カラー	

Might and Magic

BOOK TWO GATES TO ANOTHER WORLD!

気になる終了認定のゴールドカード、これがまだ3分の１ぐらいしか発行されていないのだ。まだまだチャンスはある、最後までガンバレー!!

■スタークラフト
MSX2
9,800円[税別](2DD)

これで最後だ！ 怒濤のMAP大公開!!

『マイトアンドマジック２』の徹底連載も今回が最終回。てなわけで、今回は役立つマップの大特集だ。ゲーム攻略におおいに活用してくれ。

さて、上の大きなマップは、クロンの全体マップなのだ。これで、各エリアのつながりがよくわかるでしょ。フライの呪文を使わずに歩いて旅するのも、たまにはいいもんだよ、うん。

それでは、最終回にふさわしく、効率のよい冒険の仕方について考えてみよう。

その１、効率のいいレベルアップの仕方。モンスターを倒し、経験値がたまったら町のトレーニング場に行ってレベルを上昇させるわけだけど、どの町のトレーニング場に行くかでヒットポイントの上がり方が違ってくるのだ。その増え方が、もっとも大きいのがアトランティウム。ただし、トレーニング料金もそれなりに高いけどね。

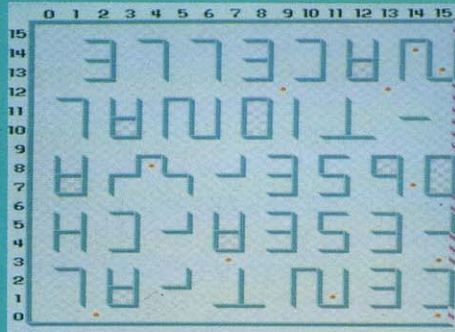
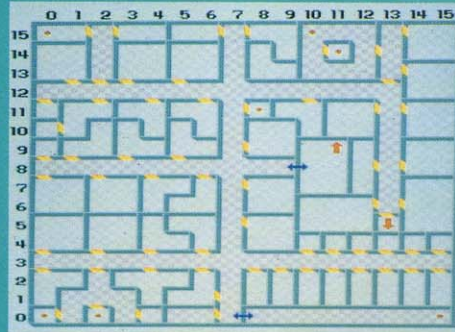
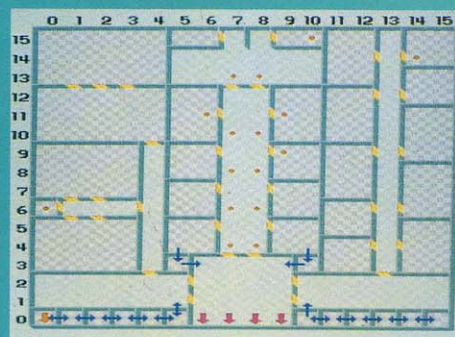
その２、効率のいいアイテムの装備の仕方。いい武器、防具を手に入れたら、エンシャントアイテムの呪文を繰り返し使って、プラス63まで上昇させ、強力にしてから装備しよう。ここまで上げるには、かなりの手間と時間、あーんど、多量のジェムが必要だけれども、その後の長い冒険のことを考えると、やっておいて絶対に損はないと思うぞ。

クロンを治める女王の宮殿 ラグザスパレス

⬆クロンの女王、ラマンダ。なんともセクシーな女性だ。

8月号で紹介した3つの城のほかに、クロンにはもうひとつ城があるっていったよね。それがこのラグザスパレスだ。この城を治めているのは、クロンの支配者でもあるラマンダという女王だ。

クルセーダーのスキルさえ習得していれば、彼女は快く謁見に応じてくれるはずだ。しかし、パーティーの成長が未熟だと、クエストを授けてくれない。クエストを授かるために必要な条件は、町の3つの闘技場で勝利を収めることと、プラスクエストを終了することのふたつ。これを満たしてから会いに行くと、パインハースト城のピーボディ卿に会え、と命じられるのである。

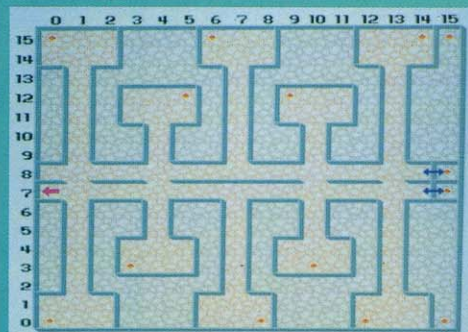
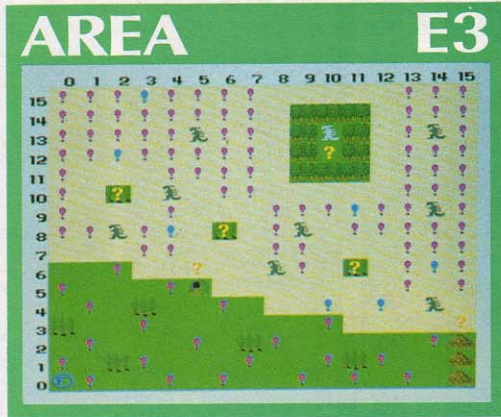
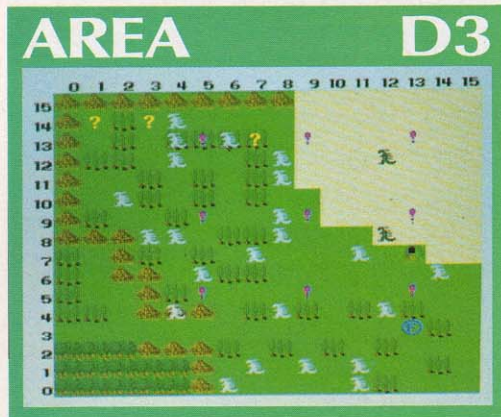
これで、初めて時間旅行のクエストに挑戦できるわけだ。このクエストで絶対にしなくてはならないことはふたつ。ひとつめのザブラン城探索は、後で詳しく説明する。もうひとつは、9世紀に行き、カローン王のドラゴン退治を成功させることである。歴史を変えるこの手助けには、伝説のオーブと、4つのタロンを必要とする。これらを手に入れるのは並大抵のことではないが、世界の破滅を救うため、絶対にやらなくてはならないのだ。

ツンドラでペガサスを探せ!

エリアB1は極寒のツンドラ地帯である。ここには、冒険開始時に出会ったペガサスが住んでいる。しかし、彼に会えるのは毎年の終わりの日、180日目だけなのだ。しかも、彼の名前を知っていなくては、会えてもなんの援助もしてくれない。名前が知りたかったら、リンギストのスキルを持ったやつを引き連れて、エリアC3の0-7へ行くといい。

ツンドラケーブの中には、アイテムがたくさんあるよ。

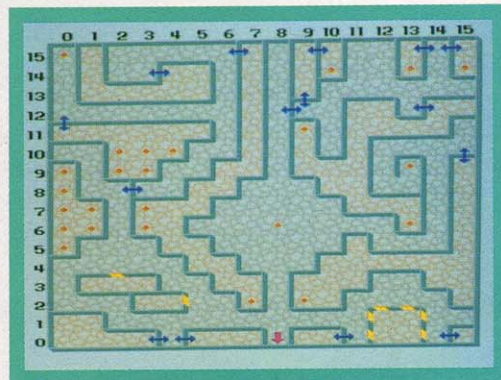
特性値アップ！ サーカスのクエスト

ノマディックリフト

メンバーの特性値を上昇させる方法はいくつかあるが、ここでは、いっきに５種類の特性値を上昇させるサーカスのクエストを紹介してしまおう。

スタート地点はエリアB2の14-4、この場所で140日から170日までのあいだ、大きなサーカスが開催されている。このサーカスで、トランポリンの競技に参加しよう。うまく成功すると、賞品としてキューピー人形をもらえるのだ。

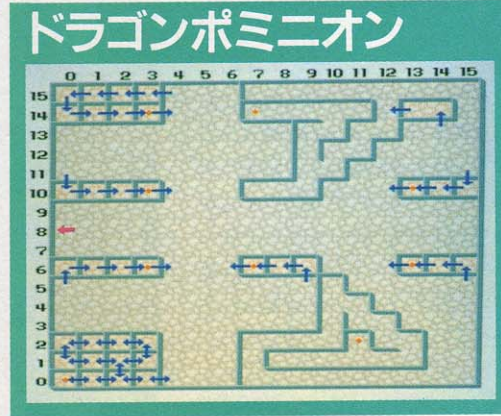
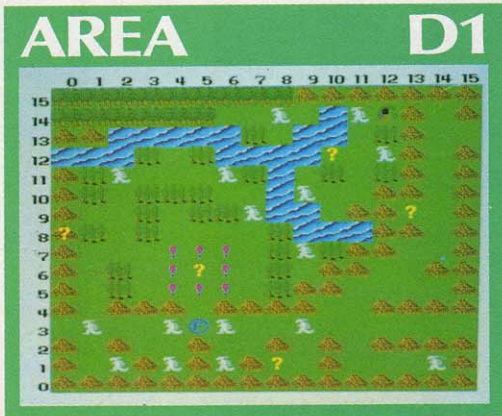
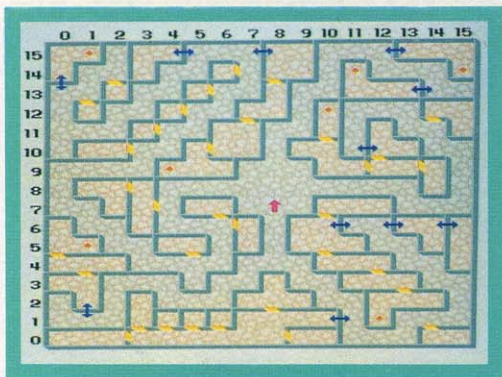
その人形を持って、エリアD3の7-13に向かおう。そこに住む老人に人形をプレゼントしたら、今度はエリアE3の10-12、インナーリミットの酸の池に入るのだ。この池は、ふだん入るとダメージを受けてしまうのだけど、人形を渡した後なら大丈夫。

以上、すべて終わったら、再びサーカスに戻ろう。神の祝福を受けて、パーティー全員の強さ、知性、魅力、す速さ、正確さがそれぞれ４ポイントずつ上昇するぞ。

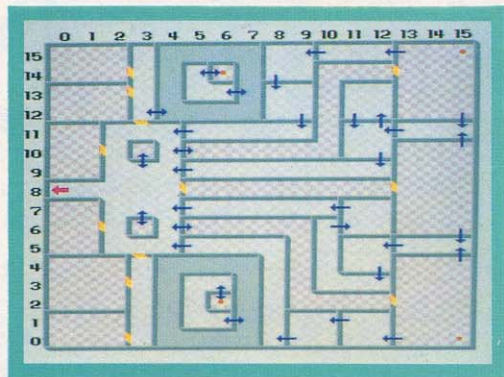
サラキン鉱山で金かせぎ

ちょっとした小銭をかせぎたいときに重宝するのが、このサラキン鉱山だ。いたるところに1000ゴールド入りの袋が落ちている。全部拾い集めれば結構な額になるだろう。ただし、この鉱山、わりと落盤が多い。しかも、落盤の後にモンスターと遭遇してしまうので、探索はわりと大変だ。これはやはり、落盤で死んでしまったサラキンの呪いのせいなのだろうか？

ドラゴンの巣だ！

エリアD1にはデッドゾーンと呼ばれる場所がある。その名の通り、ここに入った者は生きては帰れないのである。しかし、大自然の神秘的な力で、１年に１日だけ入っても大丈夫な日があるのだ。その日は93日で、この日にデッドゾーンに踏み入ると、スターバーストのスペルが手に入る。

北東にあるドラゴンポミニオンはドラゴンの巣で、経験値かせぎにはもってこいの場所だ。

ドルイド僧のすみか ドルイドポイント

エリアC3の1-6に、6つの巨石に囲まれたドルイドポイントの入り口がある。この中に入るためにはあるパスワードが必要だ。そのパスワードはずばり〝DRUIDS〟。ま、どーってことはない。

ここですることは、ハーバスというモンスターを倒し、あるスペルを手に入れることだ。

伝説の城 ザブラン

この城は8世紀のエリアC2、14-10にある。時間のクエストでは、まっ先にここに来て、4枚のディスクを探さなくてはならない。これは、タロンを入手するために必要なアイテムなのだ。すべて手に入れたらそれぞれのエレメンタルプレーンに行き、タロンを捜し出せばいい。ではここで、タロン発見のヒントとなる、4つの座標を教えてあげよう。11-7、10-10、4-4、8-8。親切すぎたかな？

すべてのスペルを入手するのだ!!

レベルアップと、寺院や魔法屋では覚えられないスペルが全部で20種類ある。これを捜し出すのがひとつのクエストなんだけど、ま、わりとめんどくさいからね。全部教えてあげよう。

さらにめんどくさいという人は、パインハースト城の地下2階、2-1に行ってみるといい。210万ゴールドと引き換えに、すべてのスペルが手に入る。金を貯める手間とどっちがたいへんかな？

スペル名	番号	入手方法
Natures Gate	僧2－3	酒場でRed Hot Wolf Nipple Chipを食べてから、エリアC3の1-9に行く。
Walk on Water	僧3－6	エリアC2の11-1で、売ってもらう。
Air Transmutation	僧4－2	エリアA1の8-8に行く。
Air Encasement	僧5－1	エアーエレメンタルプレーンから、タロンを持ち帰る。
Frenzy	僧5－3	エリアB4の8-1にいるモンスターを倒す。
Earth Transmutation	僧6－1	エリアE4の8-8に行く。
Water Transmutation	僧6－4	エリアA4の8-8に行く。
Water Encasement	僧6－5	ウォーターエレメンタルプレーンから、タロンを持ち帰る。
Earth Encasement	僧7－1	アースエレメンタルプレーンから、タロンを持ち帰る。
Fire Transmutation	僧8－1	エリアE1の8-8に行く。
Fire Encasement	僧8－2	ファイアーエレメンタルプレーンから、タロンを持ち帰る。
Divine Intervention	僧9－1	ドルイドポイント内、1-5にいるモンスターを倒し、15-15に行く。
Holy Word	僧9－2	エリアC1の5-5に行き、南向きに立つ。
Eagle Eye	魔2－1	エリアC2の1-4にいるモンスターを倒す。
Lloyd's Beacon	魔2－6	コーラックケーブ内、7-11に行く。
Wizard Eye	魔3－6	ラグザスパレス地上、9-11に行き教わる。
Fingers of Death	魔5－2	酒場でDevils Foodを食べてから、エリアC1の1-8にいるモンスターを倒す。
Dancing Sword	魔7－1	エリアA2の15-11にいるモンスターを倒す。
Star Burst	魔9－3	エリアD1の5-6に行く。ただし、93日目だけ。
Enchant Item	魔9－4	ジェムメーカー火山内、3-3に行き教わる。

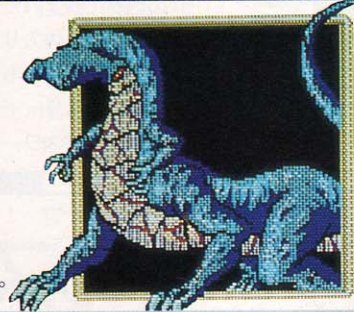
クリムゾンⅡ

—邪神の逆襲—

かつて、凶悪な独裁者“クリムゾン”によって世界は支配されていた。だが、3人の勇者たちにより“クリムゾン”は倒された。それから50年後、平和になった世界を再び邪悪なものが覆いつくそうとしていた。果たして、その正体とは!?

■クリスタルソフト　MSX2　7,800円[税別]　(2DD)

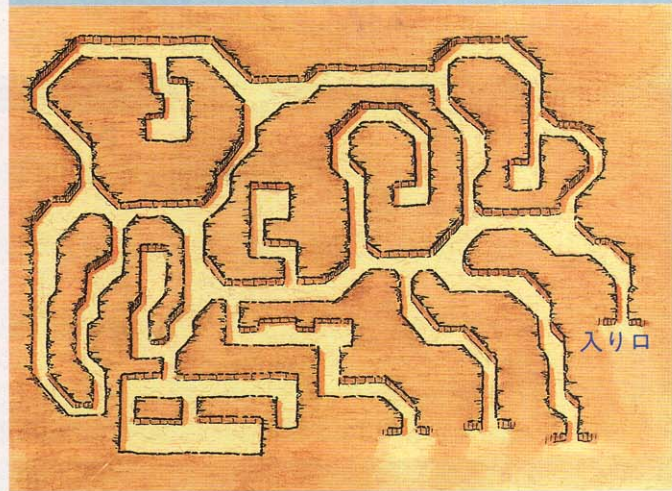
ノーポリの町の長老は、ある日不吉な流れ星を見た。悪の復活を予感した長老は、父からゆずり受けた不思議な玉を持つというひとりの若者を呼んだ。言い伝えによると、宝玉を持つ5人の勇者が世界に平和を導くという。聖なる勇者としての運命を受け入れた若者は、残る4人を探し出して共に邪悪なものを滅ぼすため、旅立った。『クリムゾンⅡ』では、前作と違い、5人のパーティーによってゲームが進められていく。5人の登場人物のそれぞれにシナリオが用意されていて、プレイヤーはまず4人の仲間のシナリオをクリアーしたのち、初めて主人公としてプレイすることになる。

ひとりめは、戦士ゴーバス。そして僧侶リーマ、魔法使いマーロン、女戦士ナターシャと続き、最後に主人公が4人の仲間を集めて冒険していく。今回は主人公をのぞく4人のシナリオを紹介するぞ。

ゴーバス

最初に登場するのは戦士のゴーバス。ゴーバスは、アーバンの村に住んでいる。ある日、村の長老に呼ばれ、アバの神殿で成人の儀式をするようにと言われる。村人の話によると、神殿に行くには死人の洞窟を通らなければならないという。この洞窟には、黄金の入った宝箱が隠されているらしい。

でも、手ごわいモンスターがたくさんいるので、旅立つ前に武器や防具を整えておこう。初めは村人がくれるゴールドで安い武器と防具を買って装備し、しばらく村の近くで敵と戦ってゴールドを貯めながらレベルアップしていこう。

体力回復には、宿屋を利用するか傷薬を使う方法があるが、値段や回復できる度合を考えると、宿屋のほうが得かもしれない。あと隕石のかけらは、どこからでも最後に立ち寄った場所までワープできるというアイテムだ。ゴールドが貯まったら手に入れようね。

さて、村を出るとふたつの洞窟があり、ひとつは黄金のある場所に通じる洞窟、もうひとつはアバの神殿に通じる死人の洞窟だ。

ひかりの玉をもらった!!

⬅おっ、この老人こそ前作で一緒に旅をしたアーノルドだ。懐かしいなあ。

死人の洞窟には3つの出口があり、そのひとつにアーノルドという老人の家がある。このアーノルド、じつは前作の『クリムゾン』で一緒に旅をした仲間なのだ。

アーノルドに会うと、赤い鍵とひかりの玉をもらうことができる。赤い鍵というのが、神殿の扉を開けるために必要な鍵なのだ。

アバの神殿

⬅赤い鍵で扉を開け、神殿の中へ。ここでゴーバスは勇者がくるまで待機だ。

アバの神殿にたどり着いても、鍵がなければ中に入ることはできない。そのためにも、先にアーノルドに会って鍵をもらっておかなければならないのだ。

神殿の中に入って成人の儀式を済ませると、ゴーバスのシナリオは終了する。主人公の勇者が現われるまでその場で待機することになるが、あとで再び戦いに出るときのために、地形を覚えておこう。

リーマ

２番めに登場するのは、僧侶のリーマ。寺院での修行を終えた彼は、さらにきびしい修行をするため、イリアスという山の頂上にある道場へと向かうことになる。

寺院を出る前に、リーマは一緒に修行をしていた僧侶のひとりから、ライラスの村長の娘が重い病気にかかっているという話を聞く。リーマが修行していた寺院は、ライラスの村の近くにあるのだ。さっそくライラスへ行ってみよう。

さて、村長の娘の病気を治すには、おそろしの森に住むみみずくばあさんに薬を作ってもらわなければならない。イリアスの道場へは娘の病気を治さなければ入れないので、そのためにもおそろしの森へ行く必要があるというわけ。ライラスの周辺で敵と戦ってゴールドを貯め、村で装備を整えてからおそろしの森へと向かおう。

おそろしの森には３つの洞窟があり、入り口に一番近い洞窟にみみずくばあさんがいる。さっそくみみずくばあさんに薬を作ってもらおう……と思ったら、薬を作るためにはトカゲのしっぽとカエルのめだまが必要だと言われてしまった。残るふたつの洞窟で探してこなければならないのだ。とほほ。

みみずくばあさんに作ってもらった薬で村長の娘を助けると、これでやっとイリアス山の道場へ入ることができる。ここでは、かげろうの玉をもらえるぞ。あとは、勇者が迎えに来るまで待つのだ。

おそろしの森

A
B
C

みみずくばあさん

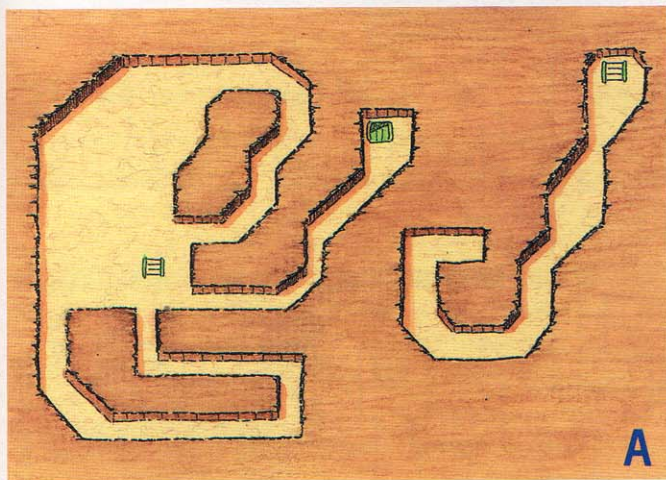
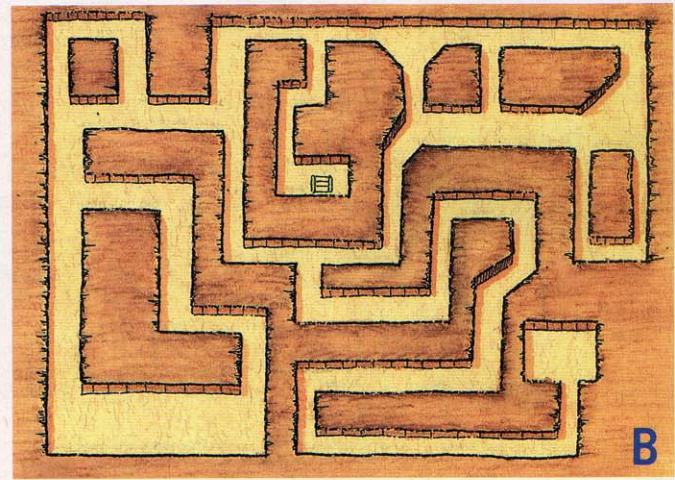
⬆見一つけたっ、みみずくばあさん。でも、すぐには薬を作ってくれないのだ。

トカゲのしっぽ

ひからびた
トカゲのしっぽ　だった

⬆まずはトカゲのしっぽを手に入れた。残るもうひとつの洞窟へと向かおう。

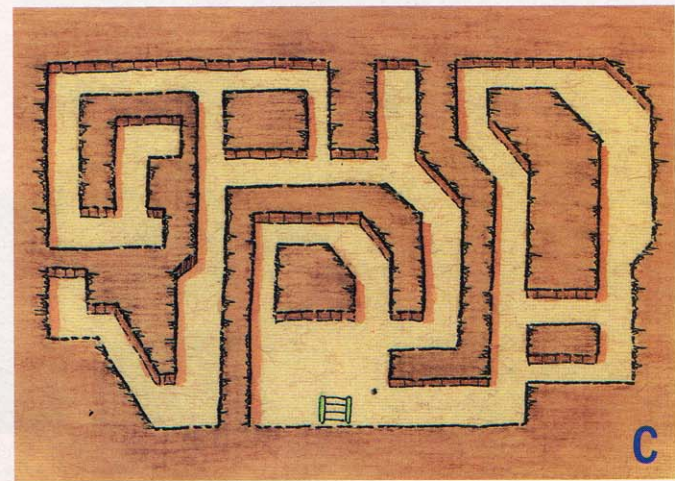
カエルのめだま

⬆カエルのめだまを発見した。これでやっと薬を作ってもらうことができるのだ。

地下１階　　地下２階

ライラスの村長の娘が病気に

こまったことになった　むすめの
びょうきが　なおらんのじゃ
ずっと　こうねつが　つづいておる

村長を訪ねると、娘はやはり重い病気にかかっていたのだ。治すためには、みみずくばあさんの薬が必要だという。僧侶のリーマとしては放ってはおけないというわけ。ばあさんに会って、言われたとおりにトカゲのしっぽとカエルのめだまを持っていくと薬を作ってくれるので、それで村長の娘を助けてあげよう。

おそろしの森は、その名のとおりモンスターがいっぱいいるので、装備を万全にしてから向かうこと。

マーロン

魔法使いをめざすマーロンが、3番めに登場する勇者だ。マーロンは立派な魔法使いになるため、パンロン山に住む名高い魔法使いの弟子になることを決心する。

マーロンの住むマリーブの村には、たいした武器や道具がない。噂によると、北のほうのパルパスという村に、いい武器があるという。とりあえず、この海に囲まれた小さな島、マリーブを抜け出すことから始めるとしよう。

⬅パルパスの村へ行けば、魔法使いにぴったりのアイテムが揃っているのだ。

⬅魔法使いになるのもたいへんなのだ。そう簡単にはいかないのである。

パルパスの村からパンロンの山へ

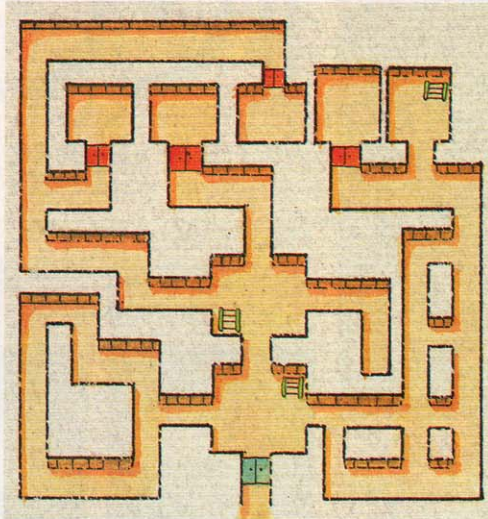
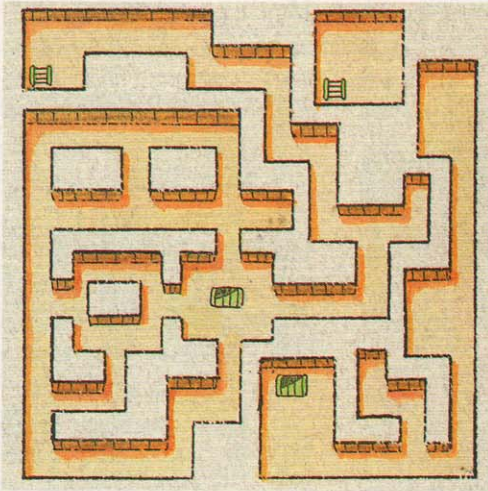
パンロンの山は、マリーブのすぐ隣の島にある。移動するにはどうすればよいか？　東のほうへ少し歩いてみると、両方の島にそれぞれ塔が建っているのが見える。じつは、これが通路になっているのだ。塔を抜けると、隣の島に行くことができるぞ。

隣の島へ渡ると、山の頂上に小屋があり、ここでおじさんがパンロン山の場所を教えてくれる。そのとおりに西へ進むと、パルパスの村がある。パルパスの村には、マリーブでの噂どおり強力な武器が揃っていた。しかし、かなり値段は高い。あとでパーティーを組んでから買いにくるほうが賢明だ。

さて、パルパスの村からやっとパンロン山へ行くことができるが、弟子になるためには試練の塔へ行かなければならないのである。

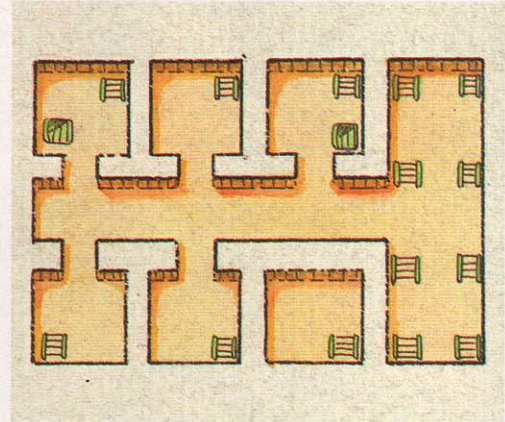
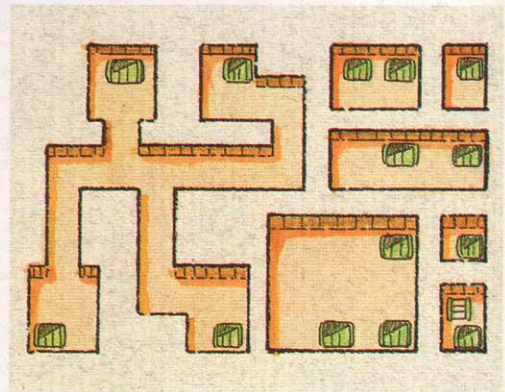
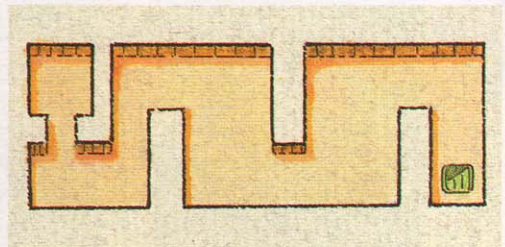
⬆いやーん、このおじさんが魔法使いかと思ったのにい。ちぇ。

⬆これで晴れて魔法使いの弟子に。日夜修行に励んでください。

1階

2階

試練の塔

やっとのことでパンロン山の魔法使いに会うことができたものの、弟子になりたければ試練の塔へ行き、闇の玉を手に入れてこいと言われてしまう。試練の塔は5階建てで、その最上階に闇の玉はあるらしい。塔の中は複雑な迷路にはなっていないが、とにかく階段が多い。どの階段からどこに出たのか、ちゃんと確認しながら進んでいかないと、わけがわからなくなってしまうぞ。

玉を魔法使いに渡すと、やっと弟子にしてくれる。あとは勇者が来るまで修行しながら待つのだ。

3階

4階

5階

ナターシャ

4番めに登場するのは、山奥の森にひとりで暮らしている女戦士ナターシャだ。前作で活躍したイザベラの弟子にあたる。

ナターシャは、ある日不思議な夢を見た。大勢の人々が助けを求めて、ナターシャの名前を呼んでいるのだ。彼女はこれを単なる夢だとは思えず、師匠イザベラに会って相談することにした。

イザベラは近くの山の頂上に住んでいるが、そこにたどり着くまでにはたくさんのモンスターと戦わなければならない。装備を整えるため、山を隔てて海辺にあるミドレーンの村へと行ってみよう。ミドレーンの村までは、山を抜けて行くのではなく、ナターシャの家からぐるっと山の裾を回って行く。そうすれば、モンスターとまったく遭遇せずに村までたどり着くことができるのだ。

ミドレーンの村では、強力な武器や特効薬などの、すぐれたアイテムを売っている。とくに特効薬は、体力が一度に全部回復できるというとても便利なものなので、ぜひ買っておきたい。イザベラの住む小屋までには、手ごわいモンスターがいっぱい出現するので、必ず役に立つことになるぞ。

さて、装備を万全にしたらいよいよイザベラのところへ行くのだが、途中ふたつの洞窟を通らなければならない。でも、それほど面倒なものではないので、簡単に進めるんじゃないかな。

⬅勇敢な女戦士ナターシャは、師匠にあたるイザベラを訪ねるため旅に出る。

それよりも、途中で見える無限の塔とノアの塔がたいへん。無限の塔はイザベラに会うことによって入ることができ、ノアの塔は無限の塔を抜けてからというように、ちゃんと順番があるのだ。とりあえずイザベラに会うことが先決だ。そして、イザベラから驚くべき事実を聞かされることになるぞ。

⬅予言者ノアに会うまでにはいくつかのイベントをこなさなければならない。

⬅無限の塔は無限ループの迷路になっている。あーん、これは面倒だぞ。

イザベラとの再会

前作『クリムゾン』から50年。アーノルドと同様、イザベラも年老いていた。それはともかく、イザベラは意外な事実を教えてくれたのだ。かつて倒したはずのクリムゾンが、復活したという。

⬅イザベラからこんな意外な事実を聞かされようとは。これは驚いたなあ。

クリムゾンは古代人の作った邪悪な機械だが、50年前に3人の勇者たちによって破壊された。ところが、まだ残っていたほかのクリムゾンが今また平和な世界を乱そうとしているらしいのだ。ナターシャはイザベラから氷の玉をもらい、クリムゾンを倒す方法を知るノアに会いに行くことにした。

無限の塔からノアの塔へ

ノアの塔へ行くためには、無限の塔という無限ループの迷路を通らなければならない。ここは、道を1本1本把握しながら進まないと、同じところを何度もぐるぐる回るはめになるので、慎重に。

⬅目の前に建っているのが予言者ノアが住む塔だ。無限の塔を抜けて入ろう。

無限の塔を抜けると、ノアの住む塔へと入ることができるようになる。ノアの予言によると、クリムゾンを倒すのはナターシャを含む5人の勇者たちで、ほかの4人の仲間が来るまでこの場で待っているようにとのことだ。というわけで、次号ではいよいよ主人公の勇者を加えての冒険が始まるぞ。

魔法一覧表

戦士ゴーバス以外は全員魔法を使えるが、ここでは主人公を除く3人の勇者の修得できる魔法を紹介するので利用してね。

	名前	効果	修得レベル			消費MP
			マーロン	リーマ	ナターシャ	
攻撃魔法(直接)	スパーク	敵1匹に対して25HPのダメージを与える。	5			2
	ファイアー	敵1匹に対して40HPのダメージを与える	13		8	3
	クロスファイア	全部の敵に対して38HPのダメージを与える。	16		20	4
	デストロイヤー	全部の敵に対して60HPのダメージを与える。	21			8
	ネオデストロイヤ	全部の敵に対して70HPのダメージを与える。	25			10
	ゴライア	全部の敵に対して最高のダメージを与えられる。				15
	バキューム	全部の敵のHPを10～20吸い取ることができる。		14		4
	バドーラ	敵1匹に対して130HPのダメージを与える。	30			15
攻撃(間接)	メデューサ	全部の敵を動けなくすることができる。	10			2
	ビジョン	戦闘中1回のみ、全部の敵の敏捷性を下げる。			16	2
防御魔法	シールド	戦闘中1回のみ、味方全員の防御率をアップする。	7			2
	ターボ	戦闘中1回のみ、味方全員の敏捷性をアップする。		12		2
	ストロング	戦闘中1回のみ、味方ひとりのパワーをアップ。	19			2
回復魔法	ポイズンキラー	ポイズンにおかされた味方ひとりを回復させる。		2	5	3
	テラーキラー	恐怖におかされた味方ひとりを回復させる。		3		3
	メディカル	味方ひとりのHPを30回復させる。		5	3	5
	ネオメディカル	味方ひとりのHPを全部回復させる。		8	12	8
	スーパメディカル	味方全員のHPを全部回復させる。		20		30
	リバイバル	死んだ仲間をひとりだけ生きかえらせる。		30		40
移動魔法	バリアキラー	バリアのある場所をダメージなしで移動できる。	22			3
	ホーム	最後に立ち寄った場所へワープすることができる。		10	14	8

前作から2年……今、優子はふたたび立ち上がる!

夢幻戦士ヴァリスII

いやあ、今度の『ヴァリス』はすごい。何がすごいってあなた、ビジュアルシーンの内容が、質、量ともに今までのアクションゲームとは比較にならないほど充実しているのだ。アクションとビジュアルが両方楽しみたい、そんな欲張りな人にお勧め!

■日本テレネット
MSX2
8,800円[税別]
(2DD)

ハイパービジュアルアクション!

『夢幻戦士ヴァリスII』で特に注目してもらいたいのが、各ステージをクリアーしたときに現われるビジュアルシーン。アクションとビジュアルの両立、というゲーム構成は前作『ヴァリス』と変わらないけれど、『ヴァリスII』ではさらにそのシステムを押し進め、ゲーム全体の中で、アクションとビジュアルがほぼ同じ配分になるように作られているのである。

『ヴァリスII』のビジュアルシーンは驚くほど凝っていて、演出も聞くところによると、専門のアニメーターを使い、目パチ(キャラクターが目をつぶること)のタイミングなども完璧に計算して作られているのだそうだ。

また、このゲームのおもしろい点として挙げられるのが、主人公である優子のコスチュームのセレクトシステム。防具を変えることで、ゲームの中の優子のコスチュームが変わっていくというもので、こういう細かい演出もキャラクターの魅力をうまく引き出している。

アクションゲームとして見れば、『ヴァリスII』はかなり難易度が高い。とはいえ、マップを覚えて武器をうまく使えば、必ず解くことはできるはずだ。それに、「ここをクリアーすればビジュアルシーンが見られるんだ!」という気持ちがかえってプレイヤーを熱くさせてくれる。とにかく、一度はプレイしてほしいゲームのひとつだ。

⬆各ステージにほどこされたさまざまな仕掛けがプレイヤーを楽しませてくれる。

⬆防具を変えると優子のコスチュームスタイルも変化する。けっこう斬新な感じ。

OFFENSE ITEMS

優子が使う武器は全部で5つ。敵を貫通するレーザーや誘導弾のハンターなど、いずれも特徴のある武器ばかり。これらの武器は、各ステージのところどころに置かれているオフェンスアイテムを取ることで使用、パワーアップ(4段階まで)ができるようになっている。時と場所に応じて、武器はこまめに変えていこう。

ブリット

一番最初に手に入れることができる武器で、火の弾が前方に飛んでいく。威力はあまり強くないが速射性に優れており、広範囲の敵に攻撃できるのが特徴だ。

レーザー

その名の通りのレーザーです。敵を貫通するので、前方の敵にはめっぽう強い。でも、上下からの攻撃にはからきしダメ。レベルが上がれば強いけど……。

クラスター

弾が優子の前で上下に数回(レベル分)往復して発射される。連射することでバリア状になり、敵や弾を防いでくれる。狭い場所で使えないのが弱点である。

エクスプローダー

弾が壁や床に張りついたあと、一定時間後に爆発する特殊武器。ステージ3で壁を破壊するときに必ず必要になる。レベルが上がると爆発範囲が広くなる。

ハンター

発射すると、画面上にいる敵を自動追尾して破壊する。究極の武器ともいえるが、レベルが低いと連射ができないため、敵が多いとあまりメリットがない。

SPECIAL

ディフ

⬅一定時間、画面内の敵を止めることができる。ただし、画面外から飛んでくる弾は止まらないので注意しよう。

エボード

⬅こちらは一定時間敵が出現しなくなるアイテム。ジュエルの消費量がディフより大きいので、あまり使えない。

インテグラル

⬅一定時間、優子が無敵になる。このアイテムはちょっといやらしい場所に置かれているので、手に入れにくい。

クラッシュ

⬅画面内の敵が一瞬にして全滅する。強力なぶん、ジュエルの消費も大きいので、使う場所が限られるだろう。

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリスII

STAGE1

深夜の町にはびこる怪物たちをやっつけろ!

前作で世界征服をたくらむ〝夢幻王ログレス″を倒した優子であったが、人間界に戻った優子は毎晩のように悪夢にうなされていた。やがて、その悪夢は現実となり、優子に魔の手が襲いかかる……。

最初のステージは、人々が寝静まった深夜の町が舞台。ここから優子は再びヴァリスの戦士として新たな戦いに旅立つわけだ。しかし、ゲームスタートの直後の優子は、ヴァリスの戦士の証しである剣とパジャマ(!)しか装備していないためとっても頼りない。ヒットポイントも少ないので、アイテムを手に入れるまではなるべく敵と戦わないようにしたほうがいいだろう。前半はマンションの上に飛び上がって(なんかバイオニックジェミーみたいね)敵を避けること。

本格的な戦いは、まずブリットを取ってからだ。後半の橋は敵に当たらないよう慎重に進むことだ。

☗ビルを抜けると最初のオフェンスアイテム、ブリットだ。これは絶対に取れ！

☗川の橋げた(?)を渡っているところ。敵は早め早めに倒していくことが大切だ。

海に落ちると一発でアウトだぞ!

☗優子は泳げないらしく、海に入るとあっというまに死んでしまうぞ。注意！

獣鬼ザルーガは間合いが大切だ

ステージ1の最後に待ち受けているのが巨大ボスキャラ、ザルーガだ。最初は岩がバラバラと優子にふりかかってくるので、とにかくよけまくること。ザルーガは鋭いツメと、口から吐く弾で優子を攻撃してくる。一定の距離をおいて頭にブリットを打ち込むのだ。

DEFENSE ITEMS

パジャマ　HP・8
☗スタート時に着ているコスチュームはなんとパジャマ！ ヒットポイントも少ないので早めに着替えること。

セーラー服　HP・10
☗最初に手に入れる防具が、これ。前作でも着ていたので、知っている人もいるんじゃないかな。優子の制服？

ブレザー服　HP・12
☗セーラー服の次といえば、やっぱりブレザー服。こっちのほうが防御力が高いけど、好みはわかれるところ？

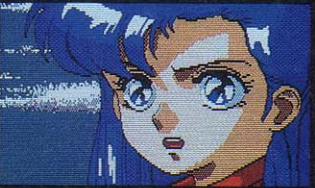
ヴァリススーツ　HP・15
☗前作でも出てきた優子の戦闘服。ステージ1終了後のビジュアルシーンで、女神ヴァリアから渡される。

オフェンス型　HP・60
☗このスーツにはレベルがあって、レベルが上がるとヒットポイントが30～45～60の順に上がっていくのだ。

ディフェンス型　HP・45
☗ヒットポイントは低いが、ダメージを軽減する働きがある。レベルによりヒットポイントが24～30～45に変化。

麗子型　HP・30
☗前作で優子のライバルだった麗子が着ていたスーツ。これも懐かしいものだが、じつはメガスのワナなのだ。

ハイパースーツ　HP・72
☗最強の防具が、このハイパースーツ。なんと敵から受けるダメージが半分になる！ ゲーム終盤で手にはいる。

STAGE2

夢幻界に突入した優子を待つものは何か?

夢幻王ログレスを自分が倒したことにより、さらに邪悪な残忍王メガスが復活したことを知る優子。優子は夢幻界の女神ヴァリアの力を借りて、ふたたびヴァリスの戦士として立ち向かうことを決意する……。そう、『ヴァリスII』はこのステージ2から真の戦いが始まるといっても過言ではないのだ。

ステージ2はマップが迷路状になっているし、頭上からいきなり襲ってくる陰険な敵がいるしと、難易度もかなり高めになっている。

ステージ中盤のオフェンス型スーツが手にはいるまでは、とにかくダメージを受けないように慎重にプレイすることだ。

⬆このあたりが最初のヤマ場。敵が撃つ弾をどうよけるかが腕の見せどころだ。

⬆右上にあるのがオフェンス型スーツのアイテム。ヒットポイントが増えるのだ。

ハイジャンプアイテムで移動力UP!

⬆優子のジャンプ力をアップさせるハイジャンプアイテムは、絶対に取るべし!

5本の触手を一気にやっつけろ!

3画面ぶんはあろうかという巨大なボスキャラ、ゾンデルンが登場する。この敵の弱点は、本体からでている5本の触手。これを右に強制スクロールしている間にすべて倒したのち、最後に生えてくる1本の触手を倒せばクリアーだ。武器はクラスターを使うのがいい。

STAGE3

複雑なマップに隠された壁を見つけだせ!

ステージ3は前半でもっとも難しい場所だから、ここで詰まっている人も多いんじゃないかな。でも、このステージこそ『ヴァリスII』の本領が発揮される一番おもしろいステージといえるだろう。

このステージは、ただ道にそって普通に進んでいってもダメ。壁に進路をふさがれているために、優子はすぐに立ち往生してしまう。

ここで必要になるのが、エクスプローダー。こいつの強力な破壊力で、壁や床を破壊して突き進むわけだ。もちろん、壊せる場所は限られているから、アイテムを見落として取りこぼすことのないようにしよう。画面を良く見ること。

⬆優子が近づくと突然真上に現われるいやな敵。落下してからの爆風に注意しろ。

⬆ここは見つけにくいアイテムがいっぱいある。7つすべてを見つけられるか?

エクスプローダーで道を開いていこう

⬆ステージ3はエクスプローダーが大活躍する。道なき道を切り開いていこう。

ログレス像とガイアスの2段攻撃

ボスはふたり。最初の敵は、前作の強敵だったログレスの像だ。ログレス像はエクスプローダーで簡単に倒せるけれど、注意したいのが2番目のガイアス。突然姿をくらましたりと、動きがトリッキーなうえに頭上からあびせる電撃が痛い。クラスターを使うことだ。

STAGE4

いよいよ後半戦！ 敵の本拠地へ突撃だ！

ステージ2や3と違い、ステージ4のマップは右へ進むだけの単純な構造になっている。ただ、忘れてはならないのが、ここは右へ強制スクロールするステージだということだ。アイテムを無理に取りにいって、障害物にはさまれて一瞬にしてやられてしまうことがけっこうあるので気をつけたい。このステージの攻略法は、〝何度もプレイしてアイテムの置かれている場所をしっかり覚えること！〟。これにつきる。後半の足場が狭い場所では、スペシャルアイテムのディフを使って敵の動きを止め、クラスターでバリアを張って突き進むのもいいだろう。難しい！

☗中間のアクションシーンは、クラスターか、ハンターを使うのが効果的だろう。

☗トラップのレーザー地帯。ここを抜ければ体力回復のポーションが取れるのだ。

強制スクロールには絶対はさまれるな！

☗アイテムを取るタイミングが少しでも遅いと、強制スクロールにつぶされるぞ。

昔懐かしのロケットパンチ攻撃だ

ステージ4のボス、蟲獣鬼ハイゼンはロケットパンチとレーザーの複合攻撃を仕掛けてくる強敵だ。ロケットパンチは優子をしつように狙ううえにスピードが速いので、パンチをよけるのは至難のワザ。ここはクラスターを連射し、本体に突っ込み一気に倒してしまおう。

STAGE5〜6

感動のエンディングも間近！ その後の展開は……

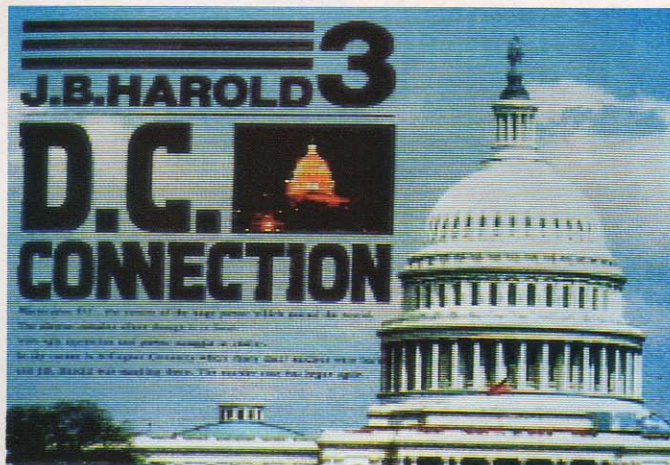
と、いうわけで今回はステージ1からステージ4を攻略してきたわけなんだけど、読者のみなさんは『ヴァリスⅡ』の魅力がわかってもらえただろうか。さまざまな仕掛けがほどこされたアクションシーンと、迫力のビジュアルシーンのバランスがうまくミックスされていて、プレイヤーは知らず知らずのうちに優子に感情移入してしまうことだろう。何度も言うようだけど、ビジュアルシーンの完成度は特筆モノ。ページの左側に写っているのを見ればわかる通り、オリジナルのPC-8801版とくらべても、MSX版はなんら遜色のない(一部はそれ以上)デキに仕上がっているのだ。技術的にもすごいけど、それをさらっとやってしまう。日本テレネットの意気込みが伝わってくるのである。

☗最終ステージは燃えさかる火の海が舞台。打倒メガス！

最後に、アクションシーンで忠告したいことがひとつ。〝急がばまわれ〟のことわざもあるように、このゲームはあちこちを動き回り、すべてのアイテムを探して手にいれていくようにしよう。クリアーを優先してアイテムをほとんど取らないでいると、終盤で優子が十分にパワーアップできなくなってしまう。最終ステージは、優子がフルパワーの状態じゃないとまともに戦うことさえできないのだ。また、敵を倒したときにもらえるジュエルはスペシャルアイテムを使用するときに必要になるので、ことあるごとに取ることだ。

☗ステージ5は神殿(?)の中が戦いの舞台。このステージはとにかく広いのだ。

☗ステージ5後半はエレベーターやレーザーの仕掛けがたくさん。難易度も最高。

ここから先は自分で観よう！
ヴァリスⅡ絶賛公開中

新たな容疑者を絞り込んでこの事件の真犯人を挙げろ

緑豊かなワシントンD.C.で起きた、J.B.の上司、ウォルター殺害事件。複雑に絡み合う人間関係が、捜査を難航させる。フレデリックの容疑を晴らし、J.B.は真犯人を追う。

■リバーヒルソフト　MSX2　8,800円［税別］（2DD）

先月号では、このゲームの舞台となる3つの地区についてと、前半に中心となる登場人物を紹介した。それらの人物全員に会い、さらにリンディから、第1の証拠品となる、2人の男が写っている写真をもらったところから、今月はスタートすることにしよう。

この写真に写っている2人のうち片方は、ドリーの知人でロビイストのジョージ・ヘンダソンであることがわかっている。では、ジョージと話をしているもうひとりの男は誰なのか、これをまず調べなければならない。写真を見せながら情報収集を進めよう。

しばらく調査をしているうちに、J.B.に全面協力してくれる人物が出てくる。まず、タクシーの運転手ネルソン・メイビル。近ごろ仕事への意欲がわかずにいたらしいのだが、J.B.の捜査に対する熱意に打たれ、タクシーで尾行捜査を手伝ってくれるという。

それからポリスボックスにいる警察官、ロン・クレーマー。彼は人物の前歴調査をしたり、証拠品について警察官としてのコメントをしてくれる。

そしてJ.B.の学生時代からの友人、ジョン・ハミルトンのいる店、スターダストでは人間関係図を見ることができる。この図を見れば複雑な人間関係が一目瞭然だし、また、次に登場するべき人物が、誰に関係しているのか、なんてことまでわかってしまうので、ゲームを進行する上での大きなヒントにもなるのである。ジョンは自分の店に来る客についても詳しい。

証拠品の写真に写っていたもうひとりの男はアルフレッド・シュルッツであるという証言を得たら、ホテルに帰ってシュルッツのオフィスに電話を入れよう。これでオフィスに行くことはできるようになるが、本人はヨットハーバーに行っているという。最初に彼と対面するのはヨットハーバーだが、その前にまだやることがあるのだ。

途中からジェシカの代わりに妹のレイチェルとキャメロット・アレイで会うことができるようになる。J.B.はレイチェルから金のライターを受け取る。これはジェシカから渡された物で、フレデリックに返しておいてほしいと頼まれたのだというが、フレデリックは受け取ろうとしない。このライターについても調べてみよう。

オリバー・リッツが見たものは…!?

タクシー運転手で協力者でもあるメイビルが言うには、アーリントン・ショップという花屋の主人オリバー・リッツが、今度の事件についてなにかおもしろいことを知っているらしい。しかしリッツは何も知らないと言い張る。

じつはこのリッツという男、被害者のウォルターが生存中のところを最後に見た人物なのだ。そして、ケネディの墓からある男が逃げて行くところも目撃している。

リッツにその話をさせるまでにかなりの時間を要するが、これによって捜査はかなり前進する。事件当時のはっきりしたアリバイがない男が何人かいるので、その人たちを中心に聞き込みをしよう。

続々と集まる証拠品

ヘンダソンとシュルッツの密会の写真をリンディから受け取ったあと、しばらくは新たな証拠品なしで捜査を進めることになる。

第2の証拠品が手に入ってからは、比較的早いペースで次の証拠品を手にすることができる。

ユニオン駅を調べてみると、麻薬常習者の使用した注射器を発見。また、警察官のロンからは破れた1ドル札を受け取るが、これは麻薬の売買に使われているものである。どうやら、このワシントンでは麻薬が氾濫しているらしい。

ジェシカの妹、レイチェルから渡された金のライターは、ある人物がフレデリックにプレゼントしたものなので、贈り主を捜そう。

証拠品を得たらとにかく見せてまわり、相手の反応を見ることだ。

密会していた2人の男とは……?

ジョージ・ヘンダソン

ヘンダソンのオフィスはホワイトハウスのそばにある。彼は三流のロビイストで、政界の裏情報を売って歩いている。事件当時はグロリアと食事をしたあと、政界の大物、ロバート・マックスウェルのパーティーに出席していたというが、マックスウェルの証言により、そのアリバイは崩れている。

さらにちょっと口の軽い秘書、ルース・シュミットにより、被害者ウォルターがオフィスを訪れていたことがわかった。しかしヘンダソンはそのことを認めようとしない。うーん、ますます容疑が濃くなってきた。

グロリアはヘンダソンと仲がよくいつもオフィスを訪れていたという。彼女も何かを知っていたのだろうか。メトロポリタン病院の同僚リチャードにあたってみよう。

⬆自分がロビイストであることを誇りに思っているらしいが、じつは三流なのだ。

アルフレッド・シュルッツ

証拠品の写真でヘンダソンと一緒に写っていた男、シュルッツ。この男にもすぐに会うことはできない。最初は秘書のジニー・ブロックが対応してくれるが、彼女は事務的な話しかしてくれないので、なかなか情報が得にくい。とにかくシュルッツは自分のクルーザーがあるヨットハーバーにいるらしいので行ってみよう。

シュルッツを離れてほかの調査が少し進んでからヨットハーバーに行くと、シュルッツが登場する。この後はオフィスのほうで会うことができるようになる。

どうもシュルッツは臭うのだが、じつは彼は事件当時ワシントンにはいなかったというアリバイがある。直接の犯人ではなくても、何かしら事件に関係しているという場合も考えられるが……。

⬆休日になるとヨットハーバーで遊んでいるという。いい身分じゃないの。

怪しいやつは問いつめろ!!

ある程度、捜査を進めていくと、相手の態度や証言の食い違いなどから、怪しい人物が何人か浮かびあがってくる。

初めて話をしたときから何かを隠しているというようすがハッキリとうかがえるグラハム・ヤング。彼は、ミス・モンローで働く自分の娘フローレンスから金をせびっては飲んだくれている。経営している床屋もあまりうまくいっていないらしい。アメリカの大統領について話すコマンドが出てきたあたりで、家宅捜索をしてみると、なんとピストルが発見された。

調べてみると、このピストルはウォルター殺害に使われた直接の凶器であることがわかった。つまりフレデリックの部屋で発見されたピストルはニセ物だったのだ。本物の凶器発見によってグラハムはますます怪しくなった。

そこでホテルの部屋に戻ってから、〝犯人を推理する〟というコマンドでグラハムを選ぼう。これによってJ.B.がグラハムを犯人であると推理したことになり、〝問いつめる〟というモードになる。

グラハムは自分が犯人であると自供するが、それはウソで、誰かをかばっているようだ。グラハムに一番近い人物といえば、娘のフローレンスということになる。彼女は急に体の具合が悪くなったと言って、アパートに帰ったらしい。

⬆これが〝犯人を推理する〟というモードだ。簡単なデータもみることができる。

⬆ピストルを発見したあと問いつめてみよう。犯人は自分だと言い張るが……。

被害者ウォルターの遺族や友だちの中にも、隠しごとをしている人物がいる。ウォルターの妻ドリーが身を寄せているグロリアの家も念入りに家宅捜索しよう。

しかし、グラハムが犯人でないとなると次に最も怪しくなってくるのがヘンダソンではないだろうか。アリバイもなく、ことごとくウソの証言をする。しかし、ヘンダソンはオフィスを出たまま、なかなか戻ってこない。

まだゲームは中盤にかかったところだが、このあと第2、第3の事件がJ.B.を待っている。最終的にはすべての事件の犯人を自分の推理で当てなければならないのだ。

⬆ホテルのバーにジェシカが訪れ、今まで隠していたことを話してくれる。

そして電話のベルが鳴った

J.B.がホテルの部屋に帰ると、突然電話のベルが鳴った。電話をかけてきた男は名前は名乗らないまま、J.B.をケネディの墓に呼び出した。

J.B.を呼び出したのは、なんとヘンダソンであった。彼は自分の身にも危険が迫っていることを察知し、そうなる前にウォルターが殺されたときに持っていたといわれる重要書類について打ち明けるつもりであった。が、ヘンダソンが話し始めた瞬間、大きな銃声がケネディの墓に響きわたった。そして、そのままヘンダソンは2度と起き上がらなかった。

この第2の殺人事件によって、捜査はさらに難航をきわめたのである。ヘンダソンのオフィスを家宅捜索できるようになったので調べてみると、アドレス帳を発見。これでヘンダソンの交遊関係をあたってみよう。

⬆真実を話すつもりだったらしいが……。

タテ5マス×ヨコ5マスに区切られたボード上に、トランプのカードを並べてポーカーの役を作り出せ！ こんな簡単なルールだからこそ、いつでも、どこでも、いつまでも楽しむことができる『琉球』を研究してみよう。

■アスキー　MSX2／2＋　4,800円[税別]（2DD）

この『琉球』は、ログインのソフトウエア・コンテストでグランプリを獲得した作品を、ドカンとバージョンアップしたもの。飽きのこないパズルゲームなので、かなりの中毒患者が出ることは確実。

ルールもいたって簡単で、トランプのポーカーを知っていれば、すぐできてしまう。ポーカーなんかやらないもん、という人はこのページにある、ポーカーについての説明を読んでくれたまえ！

『琉球』には比較的簡単なラウンド・イージー、ちょっと難しいラウンド・ハードの２種類の難易度別モードに加えて、１ラウンドだけプレイしたい人のためにトライ・ワンというモードが用意されている。じっくりと点数に挑戦するか、あれもこれもちょっとずつプレイするかは、キミの自由ってわけだ。親切でしょ。

このところやたらと人気の高いパズルゲームに、新たな１本が加わった、ってところかな。

⬆パズルゲームっていうのは、ルールが複雑じゃ、覚える気になれないよね。

これは励みになりますね

ひたすらゲームを続けるのも結構だが、パズルゲームって頭を使うゲームだから、ところどころ休憩をしながらプレイしてほしい。

ラウンド・イージー、そしてラウンド・ハードのふたつのモードでは、ラウンドごとに決められたレベルを３つクリアーするたびに、コーヒーブレイク画面が現われ、ひと息つけるようになっている。

高得点の上位10名の名前を記録することだってできるのだ。

コーヒーブレイク

⬆クリアーしたら、ちょっと休憩。

ランキング

⬆こりゃ、高得点を狙わなくては……。

ポーカーの役がわかればOK

このゲームのルールは、タテ、ヨコ、ナナメにポーカーの役を作るというもの。もちろん強い役ほど点数が高い。トランプでそれほど遊ばないひとも、ポーカーぐらいは……。しかし、『琉球』では本来のポーカーと役の順位がちょっと違うのでここで説明しよう。

①ファイブカード
同位札（同じ数のカード）４枚とジョーカーの組み合わせ。

②ロイヤルストレートフラッシュ
同種で、A、K、Q、J、10の５枚の組み合わせ。

③ストレートフラッシュ
同種で、順位札（連続した数のカード）を作る組み合わせ。

④フォーカード
４枚の同位札の組み合わせ。

⑤ストレート
種類に関係なく、５枚１組の順位札ができた場合。

⑥フラッシュ
５枚のカードが全部同じ種類。

⑦フルハウス
同位札３枚と２枚の組み合わせ。

⑧スリーカード
同位札が３枚できた場合。

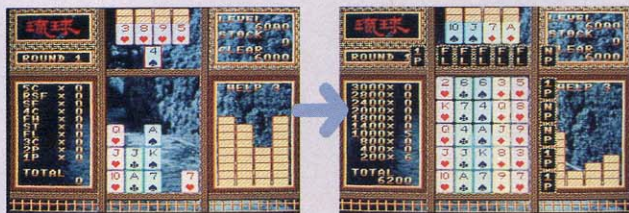
⑨ツーペア
同位札２枚が２組できた場合。

⑩ワンペア
同位札２枚が１組ある場合。

初心者だったら、とりあえずワンペア、ツーペアだけでもいいから、役を作ってみよう。プレイしているうちにすぐ覚えてしまうぞ。高得点を狙うなら、スリーカード以上、そしてタテに役を作りながらヨコやナナメにも同時に役ができるように頑張ってみよう。すべてのラインに役ができればリッパ！

◆ラウンド イージー◆

ラウンド・イージーは1列4枚のカードだけを見て、役をそろえなくてはならない。となれば、運の要素が高いわけで、高得点の役は狙いにくいね。

このモードで作りやすい役といえばタテに並べたフラッシュ。簡単で得点もまあまあだけど、こればっかり狙っているのも能がない。せめてヨコにもうひと役作るぐらいはしなくちゃね。ま、初心者はここからスタートだ。

◆ラウンド ハード◆

随時、3列12枚のカードの内容を見ながら役を作るのが、ラウンド・ハード。先読みをしながら並べていくので、思考力を要するモードだ。

レベルをクリアーできる点数の設定も高目なので、なるべく高得点を出せるようにしなくてはならない。ナナメの列と最上段のヨコ1列は得点が倍になるので狙い目。時間はかかるけど、やりがいがあるってもんだ。

TRY ONE ◆トライ・ワン◆

EASY

トライ・ワンでは、同じ配列のパターンを友だちどうしでプレイし、得点を競うことができる。ひとりでじっくり、というのもいいが、複数でやるのも楽しいでしょ。友だちのプレイを見て、配列を覚えてしまおう。

その中でも最も簡単な〝イージー〟は、ゲームを友だちに教えるときや、初心者ばかりでプレイするのにぴったりだ。

気軽さが魅力のパズルゲームの基本となるモードだね。

HARD

ちょっと慣れてきたら〝ハード〟に移ってみよう。先読みを必要とはいっても、12枚分しか見ることができないわけで、それ以降は、カンと運によるところがまだ多いかな。

たとえば、ロイヤルストレートフラッシュなんてすごい役を作るのに必要なカードが3枚見えていても、残りの2枚がずーっと後に積まれていることだってある。しかし、そんな先までは見ることができないもんね。

OPEN

この〝オープン〟では、なんと全部のカードの内容が最初から見えている！　やった、こりゃラッキー……だろうか？

全部見えるということは、先の先まで読むことが可能ってこと。1枚のカードを並べるたびに、ウーンとうなってしまうぞ。

ここはやはり、最初が肝心である。頭の中でひたすら先を読んでからスタートさせよう。せっかく全部見えているのだから、最高得点を目指して頑張ろう。

♥HELP!

あと1枚でストレートフラッシュができるのに……なんてときに、その1枚がどこに積んであるかを見せてくれるヘルプ機能もあるぞ。

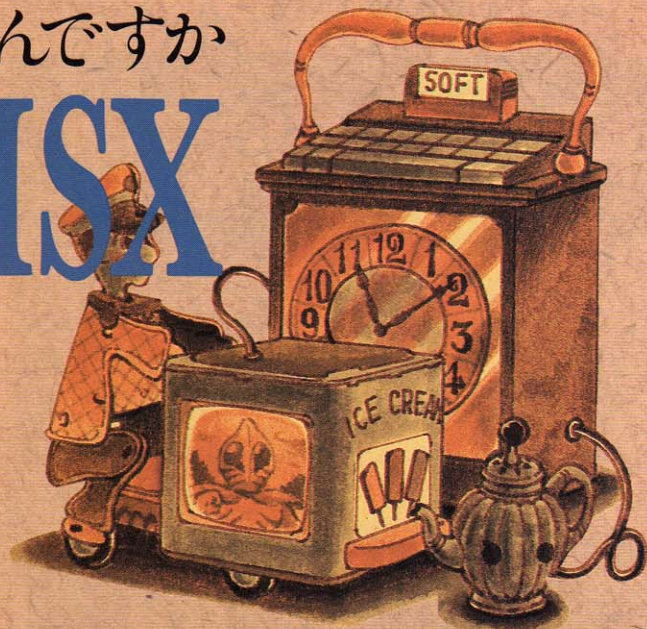
そんなわけで…

3つのモードに分かれた『琉球』は、ひとつで何通りもの遊び方ができるうれしいソフト。運で勝負するか、思考回路をフル回転させてみるかはキミの気分しだいなのだ。

全ラウンドのクリアーを目指して、日夜プレイしてほしい。

……あ、忘れてました。そうなんですか

RETRO-MSX

えー、世の中にはいろんなゲームソフトが出回っています。もちろん、その中には血沸き肉躍るような秀作ソフトもあるでしょうし、ハシにも棒にも引っかからないようなダメソフトもあるでしょう。このコーナーは、時代の波に埋もれてしまいそうな、隠れた秀作ソフトを取り上げています。さあ読みなさい。

スペランカー

1986　アイレム（MSX1）

あ、さてさて、北尾光司といえば〝スポーツ冒険家〟と名乗っていたことが記憶に新しいが、『スペランカー』とは〝洞窟探検家〟という意味なんだそうである。まあ、似たようなもんだ。

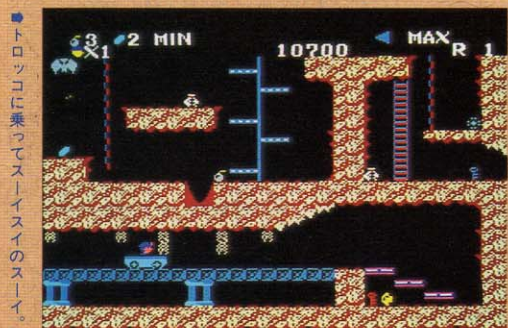
それはさておき、このゲームのオリジナル版は、アメリカのブロダーバンド社が制作したそうである。それをアイレムがアーケードやMSXに移植したというわけなのだ。ブロダーバンドのゲームをアイレムがアーケードに移植したのは、あの超名作パズルアクションゲームの『ロードランナー』と同じパターンですな。なんだか、2匹目のドジョウを狙ったのがミエミエだけど、おもしろいからよしとしましょう。

しっかし、どうもあちらではこの手の奥地探検モノがよくウケるようで、えっと、ほら、いろいろあったでしょ。あれとか、それとか……、あらら、思い出せないや。

まあいい。とにかく、このゲームの目的は、広ーい洞窟の中をフーラフラさまよい歩いて、奥に眠っているお宝を根こそぎいただいちまおう、ってな寸法なのである。

なんて、これだけじゃ似たようなゲームが多いからわからないことでありましょう。このゲームの特徴はといいますとー、なんといっても主人公がヒヨワなんだなこれが。敵に触れるなんてもってのほか。何かにちょっとはさまれただけでポロッと死んじゃうし、自分の身長ほどの高さのところから落っこちてもアウトだし、もう情けないったらありゃしない。カルシウム不足なんでしょうか。うちのネコなんかマンションの4階から落っこちても平気な顔して帰ってきたぞ。なんてな。ネコといっしょにしちゃいけませんな。でも、洞窟探検なんかするくらいだったら、もう少し体を鍛えてから出直すのがスジだよ。うん。

操作性があまりよろしくない上にスピードもかなりトロイもんだから、初めのうちはたいがいやってられなくなって投げ出しちゃうかもしれない。でも、そこをグーッとガマンして遊んでいれば、いつのまにか病みつきになってしまう不思議なソフトだ。ヒマを持て余してる人にはおすすめできるかもしれませんな。

➡絵はヘボーだが、中身はかなり渋めに作られている。気合を入れて遊ばないとすぐゲームオーバーに。

➡トロッコに乗ってスーイスイのスーイ。

⬅鍵がないと通れないところも。あら面倒。

スターソルジャー

1986　ハドソン（MSX1）

確か前にも書いたことがあるけど、シューティングゲームほどマンネリズムが大手を振ってまかり通っているジャンルは珍しい。ゼビウスがゲーセンに登場してからもう7年にもなるけれど、いまだにやっていることはぜんぜん変わっちゃいないのであーる。

しかし、マンネリズムも徹底すればそれなりに楽しめるものだ。世の中には、おっそろしーくらいマンネリな寅さんや水戸黄門を見て喜んでる人もたくさんいるしね。

で、この『スターソルジャー』は、マンネリズムにどっぷりとつかった超没個性的ゲームといえる。『スターフォース』を思わせる、縦スクロールする宇宙を舞台に、ボロボロ出てくる敵の大群に向かってひたすら連射！　パワーアップあり、デカキャラあり、隠れキャラに隠しボーナスありと、既存のシューティングゲームにあったオイシイ要素をむりやり詰め込んでいるのがミソだ。

敵キャラには、けっこう有機的なデザインのやつが多かったりして、グログロー。

ボスキャラさんがご登場。いやはや、でかいですな。とてもけっこうなことです。

STAGE 2 SCORE 131000 LEFT 3

寄せ鍋的、なんて書いたら怒られるかな？　シューティングゲームの王道を行くようなハードなゲームである

ただ、さすがにすべてがマンネリ調だと飽きられちゃうもんだから、このゲームオリジナルの要素として、ところどころで地面の裏側にもぐりこめてしまう、なんてのが入っている。まあ、言ってみれば寅さんにおけるマドンナのような存在だな。でも、開発者は何を考えてこんな意味のないフィーチャーを入れたんだろうか。いくら地面の下にもぐれたってちっともうれしくないぞ。

まあ、それはそれとして、このゲームを実際にプレイしてみると、目新しい要素がほとんどないのになぜか安心して楽しめてしまうんだな。結局、いつも特定の時間にインローを出す水戸黄門でも楽しく見てしまうように、マンネリでもツボを押さえていりゃーおもしろくなるということでしょう。

TZRグランプリライダー

1986　アスキー（MSX1）

ところで、シューティングゲームと同様に、昔から根強い人気を保っていらっしゃるのがレーシングゲームである。なかでも、ガスコン金矢がえらくお気に入りで、机の中にひっそりと隠し持っていたというのがこのソフトなのである。こりゃまいった。

腐るほどたくさん出ているレースものゲームのなかでも、このゲームはだいぶ毛色が違う。すごくマニアックなんだよねん、これ。YAMAHAとタイアップしたのか、タイトルからして『TZRグランプリライダー』なんてつけちゃったりして。も一凝ること凝ること。

まずギアが6速ってのからしてスゴイですな。だいたい、いま世の中に出回ってるレーシングゲームでも、6速も使えるようなものはほとんどないし。これってけっこう操作がメンドーなんだよね。いいけどさ。

高速で直線を突っ走る一っ。ああ、いい気持ちであるな。

ゲーム画面もこれまたスゴイ。わざわざライダーの視界を再現しようとしてくれていて、カーブを曲がるたびに画面がグリングリン傾いちゃうからたまらない。でも、実物だったら、いくらバイクが傾いても視線は地面に水平になってるはずだから、こんなふうには見えないんだけどね。まあ、カタイことは言いっこなしだな。

コーナリングなどのテクニックも本物のバイクと同じものが使えるみたいだし、それに、全部で8種類のコースが用意されているんだけど、それぞれのコースの制限時間がわざわざ秒刻みで細かく設定されているのもマニアな感じがドロドロ漂っていてよろしい。ホント、執ようにこだわる姿勢が妙にすがすがしいですな。ただ、当時の広告にあった、「本物と違うのはクラッシュしても痛くない点だけ！」ってのは思いきり大ゲサだ。YAMAHAの人が聞いたら笑うぞ。

コースは8種類。それぞれに細かく制限時間が定められていてマニアな感じ。

カーブを曲がるとグイン！　と傾く。なかなか雰囲気が出ていてよろしいのだ。

まあ、グラフィックがなさけないとか、音が貧弱とか、スピード感が足りないとか、文句をつけようと思ったら山ほどあるけど、とりあえずテキトーに楽しめるからよろしいんじゃないでしょうか。

MSXゲーム指南

技 ありー本

テレビではフッくんがしつこいくらいに「イエーイ、元気出せよ！」と叫んでいる。そう、ゲームにツマッても悲しい顔を見せないで、元気を出してほしいと思う。技ありー本はみんなの幸せと好奇心の潤滑油ですから。それにしても本当にしつこいよなあ、フッくん。

一本 今夜も朝までパワフルまあじゃん2
サイの目なんて関係ない！

麻雀ゲームの集大成、『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』で、かなりイカした技を発見したので報告します。あまりのスゴさに、目玉が飛び出て拾うのが大変かもしれないけど、あらかじめ覚悟してから実行していただきたい。

まず、普通に『さすらい麻雀』を始めます。敵との対戦の前に、すごろくをして、いろんなイベントをクリアーしていかなければいけませんね。その、すごろくの画面のとき、FUNGOと3回打ち込むのです。いいですか。そうしたらカーソルの左のキーを押しましょう。これで準備は完了しました。それではスペースキーを押してプレイしましょう。……どうですか？以後すごろくのマス目が全部ザコ敵のマス目、つまり役指定麻雀かと役マン麻雀になってしまうんです。こいつぁ一驚き！　まさにインド人もビックリの超荒技でしょ。まいったなあ。

⬆これさえあればダイナミックな役マン麻雀もできやすい。アンビリーバブル！

そのほか1から5までのキーやF1キー、そしてカーソルの下のキーをいろいろ組み合わせると、マス目が?やB(ボス)のマス目になるんですよ。いやー、深い。みんなも試してみるといいね。技ありを覗くと世界が見える！

情報提供：神戸市　加川正浩

➡ほれほれ、ぜーんぶザコ敵のマス目になっちゃうんだなあ、これが。麻雀好きにはたまらないですね。

技あり アンデッドライン
知って得するひと口メモよ

ちょっとRPGの要素をブレンドしたシューティングゲーム『アンデッドライン』。これってけっこう難しいよね。でもそんなときの強い味方はやはり傷薬やダイナマイトなどのお助けアイテムだ。でも、よくわかんないアイテムもあるよね。そう、？マークの箱だ。でも、あの中身を自分の好きなものに変えることができるんだぜ。

⬆出た出た！　ちゃんと数えて撃つよう。両手で数えきれなきゃ足も使えよ。

弾が当たった回数によって中身が変わるのだ。１回当てると傷薬、２回で魔薬、以下無敵薬、ダイナマイト、1UPハート、毒薬、パワーアップパネルとなるんです。ちなみに撃たないで取るとランダムみたいです。これで少しは楽？

情報提供：青森県　田中宣行

技あり パチプロ伝説
わざわい転じて福とナス流し台

18歳未満でも胸を張ってプレイできるパチンコ、といったらこれ。でも最初は100発しか玉を持ってないので、あまりパチンコに詳しくないキッズはすぐにゲームオーバーになっちゃうでしょ？　そんなあなたに耳寄りのお知らせ。なんと玉がなくなると、逆に持ちきれないくらい玉がふえるという技だ。うそだと思うよね？　ところが本当なんですよ。その方法とは……。

まず持ち玉が０になるまで打ち続けて、最後の玉が台にあるうち(ゲームオーバーになる前)にすばやくRETURNキーを押してサブ画面を出して〝ツヅケル〟を選びましょう。それだけです。スゲー！

情報提供：東京都　宮内浩

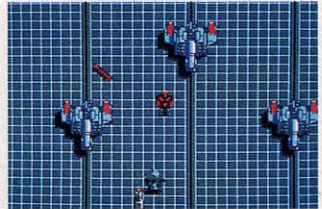
⬆簡単で便利！　コストパフォーマンスってやつか。意味はよくわかんないけど。

有効 スターシップランデブー
じっくり聴いてちょうだいませ

お母さんの前では恥ずかしくてプレイできないゲームナンバー1との声も高いこのゲーム。確かにスペシャルステージはこれモンのスゴさ(2+だとなおさら)。でも、このゲームの音楽ってかなりいいんですよ。ま、みんなは音楽そっちのけでプレイしてるんでしょ？エッチだな(人のこと言えないが)。

ゲーム中に[F2]を押すことによってBGMがFM音源とPSGに切り替わるのだー。いやらしい企みはおいといて、じっくり聴いてみれー。

情報提供：秋田県　石田耕

⬆これを両親が見たらなんて言うか。ちなみにこの画面は技とは関係ありません。

⬆画面は地味だけど、ミュージックはけっこうハデでナイスな曲揃いときている。

有効 ディスクステーション6号
なにもしなくても……ほら!

毎回楽しませてくれるディスクステーション。今回はスペシャル秋号の予告があるよね。その『ちるどれんうおーず』の宣伝はもう見たかな。でもキミは最後まで見ていないはずだ。というのはあの宣伝、4パターンあったのだ。

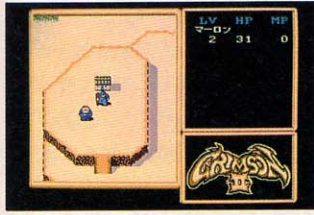
どういうふうにすると見られるのかというと、ボーッと画面を見ているだけでいいのだ。全部見終わるまで多少時間はかかるけど、どれもなかなかよくできていて一見の価値ありだ。なかなかやるな。

情報提供：東京都　青木貴彦

⬆編集部で一番評判がよかったのがコレ。あとは自分の目と耳で確かめてね。

有効 クリムゾンII
どちらがお好き?

クリムゾンIIのミュージックモードは、ゲームをクリアーしないとできないのは、知る人ぞ知る事実だけど、もうひとつ音楽に関する技があるので報告いたします。

FM音源を内蔵している機種、またはFMパナアミューズメントカートリッジを差した機種でできる技です。普通だとFM音源の音楽が流れますが、ゲーム中に[F1]キーを押すとあら不思議！　PSGの音楽になってしまうのだ。でも、もう一度押すと元に戻るので安心です。

情報提供：北海道　富田正志

⬆ゲームは面白いし音楽はイカス。ひと粒で2度おいしいと思うのだが、どうか。

有効 ヴァリスII
どちらも好きっ!

さっきのクリムゾンIIじゃないけど、これまたFM音源内蔵か、またはFMパナアミューズメントカートリッジを差した機種でPSGで奏でる音楽を味わう技です。それにしても最近のソフトハウスさんはいろいろ付加価値をつけてくれて、技あり一本としてはうれしい限りですよ、ほんとに。ああ幸せ。

そうそう、その方法なんですけど、[P]キーと[SELECT]キーを押しながら立ち上げるといいんですよ。さあキミも、レッツ・ビギン!!

情報提供：大阪府　阿部徹

⬆音楽が違うと、ゲームのイメージもちょっと変わってくるんですよ、これが。

⬆もちろんミュージックモードでもこの技は有効だ。主人公は優子(ダジャレ)。

キミも有段者をめざせ!

このコーナーではMSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他なんでも募集しているのだ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(−1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点とったあかつきには有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募してキミも有段者をめざしてクレンザー。

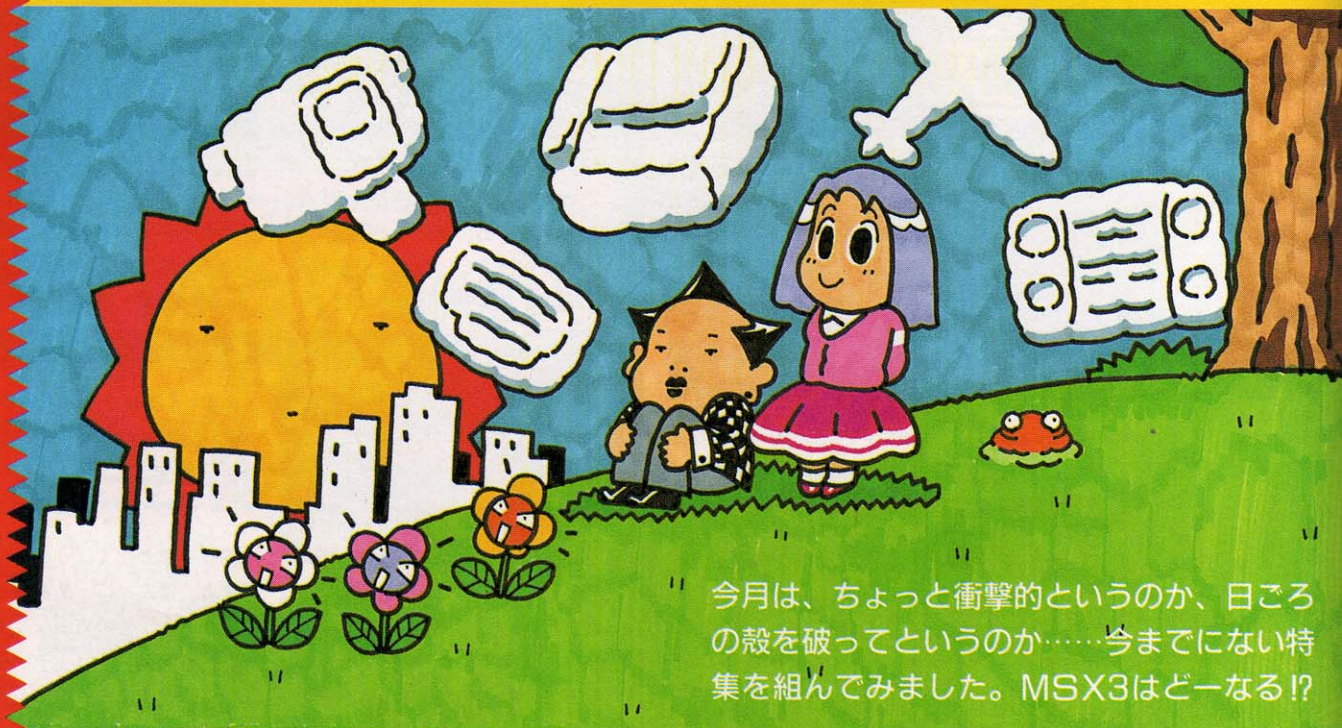
はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中[F1]でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↲ リターン
② ステージスキップ
NEMESIS ↲
③ 一定時間無敵
METALION ↲
と入力し、[F1]でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 | 03-486-1824

107 24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

MSX3はどーなる!?

ホームコンピュータに必要な機能、要素とは!?

特集

今月は、ちょっと衝撃的というのか、日ごろの殻を破ってというのか……今までにない特集を組んでみました。MSX3はどーなる!?

日進月歩、というと、どこか古くさい感じがするが、こと、最新のコンピュータ技術関係では、そのとおりがあてはまってしまう。その技術進歩の加速度たるや、目にも止まらぬ速さなのだ、というとおおげさだけど、そんな環境の中これからのホームコンピュータはいったいどういう〝カタチ〟になっていくのであろうか？　そして、これからのMSXは、どのように進歩をとげるのであろうか？　MSXマガジン編集部としてのオピニオンをまとめてみながら、次世代の日本におけるホームコンピュータ、そしてMSXの今後の展開について占ってみよう。

特集は3つのパートからなる。まず総合的な見地から、これからのホームコンピュータの因子、ファクターは一体何か？　何をどうすれば本当に家庭で使われるコンピュータ（あるいは、コンピュータのようなもの）が誕生するかを、考えてみたい。そののち、イラストを交えながらの、解説、および要望。最後に来たるべき次世代のMSXの姿とは……。

まずは、家庭内コンピュータの必要な機能を考えてみる。これだけ揃えば、絶対にほしくなる!?

機能

今、家庭の中では、コンピュータの使途のトップはゲーム。

逆にいえば、今までは、それしか使い道がなかった、ともいえるのではなかろうか。

いや、ワープロとしても、通信ターミナルとしても使えるじゃないか？　そりゃそうである。でも、事業所ではなくて、家庭と限定するならば、やはり今のところゲームとしての使い道がダントツ。

ゲームの機能は充実しているにこしたことはない。現在のところ、ゲーム機業界の勢いは、2～3年前のようなことはなくて、安定期に入っている。しかしまだ市場性はあり、ビッグビジネスにつながる可能性は秘めている。

だから、ホームコンピュータには、ゲームに関しての高いポテンシャルが求められても、当然であろう。まだそのほかのコンピュータとしての機能が〝売り〟になるとは思いにくいからだ。

ホームコンピュータで、ゲームの次に重要な機能。それは、ワープロ。現在、ワープロの専用機の市場は、年間250万台市場といわれている。大きい。ワープロ、そしてそこから派生する、管理、検索などの要素。コンピュータとともにワープロソフトの伸びは『一太郎』や『松』の販売本数からしても、計り知れるところである。今や、会社ではワープロが扱える扱えないで、その仕事の内容に大きな差が生じている。当たり前の時代に、

価格

それがなくては生活できないもの、たとえば、テレビとか冷蔵庫とか洗濯機とか、そういうものは、耐久消費財、安いからという理由で売れたり売れなかったりするものではない。必要だから売れる。

しかし、あったら便利だ、というレベルの家電は、たとえばビデオデッキにしても、電子レンジにしても、あるレベルから価格が下がった矢先に、爆発的な売れ行きを示す。そんな例が過去いくつもある。そして、普及すれば普及するほどに、その製品がテレビの感覚、つまり必要な家財に無限に近づいていくのだ。

最近では、留守番電話が、それに近い例として挙げられる。あるレベルにまで価格が抑えられた段階で、売れ行きは格段に上がった。もちろんほかの事情もいろいろとからんではいただろうが。

では家庭に入るべきコンピュータの価格帯は、いかほどであるのだろうか。安いにこしたことはない。が、そこには、その商品の価値判断が大きく加わる。本当に必要な機能が充実して、また使い道も多岐にわたれば、ある程度の価格帯でも購入する人は増える。

おそらく、ではあるが、5万円を切るファクシミリが市場に出れば、かなりの勢いで家庭に入りこむのではないかと予想する。宅配関係、ショッピングの注文マシンとして、留守番電話のような働きとして、また各種販売店からの情報が毎日寄せられるようになれば、今ブームのカタログショッピングの重要な助っ人として、ファクシミリは有用なアイテムとして、家庭に入っていき、女性がメインに使い始めることであろう。

独立した機能が充実してきたホームコンピュータなら、それに見合った価格帯でも、購入者はたくさんいるはず。が、その機能が、まだ本来の意味での実用に耐えうるものでなければ、値段は抑えられなければ売り切れない。

機能と価格は、にわとりが先か卵が先か、の問題であるような気もする。

そして

ではホームコンピュータを何に使用するか？　誰が使うか？　それらを、包含関係で考えてみる。

ゲームならゲーム専用機。

ワープロなら、専用ワープロ。現在では、15万円から20万円のものが主力機種になっているそうだ。ワープロでは、ラップトップタイプのものが当たり前。バックライト液晶はかなり見やすく、十分実用になっている。編集部でも、原稿を書くのに使用している人間がいる。このところ、MS-DOSとのデータ互換が注目視されていて、これからはいわゆるパソコン上のワープロとの文章互換が当然の要素になってくる。

そして、以前に書いた、ファクシミリ。荷物の宅配やピザの宅配そしてテレビショッピングやカタログショッピングなど、家にいながらにして、買い物ができるようになった。そういう市場に、電話だけでなくファクシミリが飛びこんでくれば、電話より、より信頼性の高いファクシミリのほうが、間違いも少なく、注文の証拠も確実にのこり、有用な伝達ツールになるであろう。

そして、パソコン通信。本当なら、パソコン通信も最右翼なホームコンピュータの使い道……といいたいところなのであるが、まだまだ、いろいろと整備されていかないと家庭での実用というところには、たどりつけないというのが現実。ファクシミリのほうがはるかに使いやすく、誰にでも理解できる形である。将来的に、銀行に関する情報が、自宅のコンピュータで自由に扱えるようになれば、それはそれで、家賃の振り込みとか、残高の確認、口座間のお金のやり取りなど、便利になることは間違いないが、そこまでには、まだもうすこし時間がかかる。数年先の出来事だろう。

ここ2～3年をにらめば、極めて現実的なホームコンピュータの使い方というのは、以上のようなことではなかろうか。それらを、大きく包含できるようなマシンが出現すれば……。

汎用ツールのパーソナルコンピュータが実用的なワープロになりえないと、売れるわけはないといっても過言ではない。

漢字表示の見やすさ、変換効率、カタログデータ上だけではない本当の意味での使いやすさ、そして処理速度。別に、会社の仕事を家に持って帰ってきて処理する、ということだけでなく、学習、勉強など、漢字による情報伝達の基本としてのワープロの機能が不十分であれば、すなわちその時点ですでにスタートラインには並べない。来たるべきパーソナルファクシミリの時代においても、パソコン通信の時代にしても、ワープロの機能いかんでは、使えない道具という烙印を押されてしまう結果を招くかもしれない。

女性は自分からは買わないと思います

最近、テレビで見たんですけれども、主婦のみなさんが、なにかのネットで、献立の情報のやりとりをやっているそうです。主婦の人たちにとって毎日の料理、献立を考えるというのは、たいへんなことだと思います。だから、そういうのは、いいかなあとも思いますが……。

CD-ROMにおそうざいが5,000種類ぐらいはいって、なんていうのもいいかもしれませんが、なんか、ちょっとちがうなあ、というような気がします。

ゲームをしない女の人って、コンピュータは買わないと思います。ゲームをしない女の人には、まだ、コンピュータからのアプローチの方法がないんじゃないでしょうか。

また、本当にひとりでゲームをしてる女性というのも、少ないと思います。誰かの影響を受けてでないとそういうものは買わないと思うんです。たとえば、彼とか友だちとか、家族とか、弟やお兄さん、というパターンが多いかもしれませんね。影響をうけた人っていうのが。

ひとりで住んでて、それで、役に立つというものが、あればいいと思うんです。私の場合でいえば、猫を飼っているんですが、その猫が何時にうんちをしたとか、何時にごはんを食べたとか、そういうのが記録に残るようなシステムがあれば、買っちゃうかもしれません。また、何時に誰が訪問してきたとか。女性のひとり住まいに役立つもの、システムなんていうのは、できませんか？

カタログ販売の代わりとか、本当に実用的なものならいいかもしれませんが、ひとつ言えるのは、女性が興味を持ち始めたら、それは、それが本物になった、ということです。本当に役に立つものなのだと、思うんですけれども。

⬆菅沢美佐子。まだ主婦ではありませんが、もうすぐなるかもしれません、というふうに書いておいてくださいとのこと。

編集部より、拝啓！ MSX3殿！

ホームコンピュータ、もっと具体的な言い方をすれば、MSX。バージョンアップを２回重ねて、現在MSX2＋まで行き着きました。では、これからのバージョンは、どんな機能が増えていくのでしょうか？　たとえば、２から２＋に移行した際には、漢字表示の充実という主題がありました。では、来たるべきMSX3では、どんな機能が、さらに充実するのでしょうか？

編集部なりに、推理してみました。こんなマシンならいいんじゃないか、こんなマシンならほしくなるだろう、など、現状に即しながら、具体的に考えてみます。

２＋のマシンでは、いずれもワープロとしての機能がクローズアップされた。それは、漢字処理が基本機能に組みこまれたこともさることながら、社会的な流れ、ワープロ専用機の人気もあいまってパソコン→ワープロという、当たり前な公式が世の中を闊歩する。そんな環境の中、来たるべき３というマシンでは、どんなワープロの機能がさらに必要とされるのであろうか？

まず、画面の解像度、さらに具体的にいえば、一画面にはたして何文字表示できるか、ということが問題になってくる。

現在までのMSXでは、インタレスモードを使えば、横40文字、縦は20数文字という、現在のワープロ事情に応じたキャパシティーはあるのだけれど、いかんせんインタレスモードはやや見にくいというところがあり、まだまだ改善していく余地があると思われる。

別に決まり事があるわけではないのだが、ワープロで文章作成していて、その画面に表示されるフォントは正方形、というイメージがある。さらにワープロの機能をMSXというはんちゅうで充実していくには、根本的なライン数の改善が求められるところだ。

その見かけの画面表示さえなんとかなれば、基本的な機能は、ほとんど劣るところがなく、実用的なワープロとしても、MSXは確立されていくにちがいない。

ワープロ機能は、充実すればするほど、商品価値がアップする。ここしばらくは、そのような傾向が続くと思われる。画面表示と、その速度、その２点で、家庭内の勉強机あるいは居間に、ホームコンピュータがワープロとして鎮座まします世界が開けるかもしれない。あながちオーバーな意見とも言えない気がするのだが。

これは、家庭にあるコンピュータの背負った宿命的なもの。いろいろ言う人はいらっしゃるかもしれないが、どこまでいっても、パソコンはゲームだと思う。ゲームができないパソコンなんて。

はっきりいって、今のMSXではスプライトが弱すぎる。そういったちょっとした弱みを、プログラマーの技術で克服してゲームを作っていく、というのも、ある種すごいことだとは思うが、それよりも最初からゲームが作りやすい環境を作ってやる、そのほうが、もしかするとゲームが製作される速度も速くなり、ショップに並ぶゲームの数も増えていくかもしれない。いや、かもしれないというよりも、確実にそうであろう。

音のほうではOPLL、つまりFM音源のチップの搭載により、かなりいい効果音、BGMが流れるようになった。自分でエディットできる音が少なすぎるのがちょっと気になるところではあるが。まあ、あと音源的な機能を増やすとすれば、サンプリング機能をつけて、さらにリアルな音を再現できるようにする程度であろう。

これは、何にでも共通する、期待されることであるが、速度の問題。あまり苦労しなくても、演算処理速度や、画面表示の速度が速ければ、これまたソフトを開発する立場からすれば、こんなに楽なことはないわけである。ちょっとやそっと、たらたらしたプログラムを組んだとしても、ハードがそれをカバーしてくれる。また、能率的なプログラムを作成したとしたら、それはより高速なプログラム、ゲームができるにちがいないわけだ。速度が売り物にできるコンピュータならば、必ずや注目を浴びるであろう。

いいゲームができるマシン。それは、まだまだ、いい宣伝になることばである。

ファクシミリを最初から内蔵したホームコンピュータというのはどうだろうか？　売れないだろうか？　必要なフォーマット、つまりリフィルみたいなものがデータとして入っており、必要事項をワープロで書き込んで、それでそのままダイヤル、先方にファクシミリを送ることができれば、何かが変わっていくのではなかろうか？現段階では、まだその需要と供給のバランスがきちんと整っていないと思うが、近い将来的に、とても安価なファクシミリが市場に出てきたときに、パソコン＋ファクシミリという公式は、パワーを持つかもしれないのだ。

送信に関しては、問題になるのは、漢字フォントのドット数ぐらいのものだろうか。あとは、技術的にはさほど問題があるとも思えないのだが（もちろんコストの問題はいつの時代にでもついてくる

ものではあるが)、それよりもちょっと工夫しなければならないのは、受信のシステム。

メモリに一度落として、そののちディスクなりハードディスクなりにセーブしていく、という方法では、そのメモリにお金がかかりすぎてしまい、おそらく、商売に見合わない額のマシンになってしまうだろう。プリンタと一体になっており、着信は通常のファクシミリと同じ、というようなシステムが組めればいいだろうが。

環境的に、これから、ファクシミリを積極的に使用していこうという、消費者に密接している企業や職種(販売や流通がその代表になると思われる)が増えれば増えるほど、そういったパソコンは、その威力を発揮するだろう。この姿こそ、ホームコンピュータだ!なんていうことがいえるのではなかろうか。とにかく、ファクシミリには注目していきたいと思う。

パソコン通信は、まだまだ、一般的と呼ばれるまでには、時間がかかるように感じている。「器があっても中身がない」というようなことをおっしゃる人もあるが、いや、器もまだまだ。もちろん、ちょっときつい言い方かもしれないが、中身も、実生活に即した内容は、見当たらないというのが実情であろう。

ゲームマシンを利用しての、株式取引が、テレビのコマーシャルに登場していて、ああこれが実用ネットワークの先がけかあ、とも思うところもあるが、だれでもかれでも株をやっているわけではない。いろんな状況のサンプリング調査として、先鞭をきって普及していってくれれば、いろいろ状況も変わってくるとは思うが、本当の意味で家庭に入ってくる通信端末は、そんなものではないはずだと考えている。

通信に関していえば、コンピュータ側の問題は、もうほとんどコストの問題だけ。現行のマシンでも十分だろう。通信機能を最初からつけたホームコンピュータは、それなりに意義はあるとは思うが本当に通信というものが有用に運用されていって、それで買い足すというステップをふんでも、決して遅くはあるまい。

ただ、電話との直結という意味では、ホームコンピュータとしてはおもしろい使い方ができるだろう。今、ひとり住まいの人にとっての情報ステーションとして、活用の仕方はある。ものすごく具体的すぎるくらい具体的な例としては、ビデオの予約。これが、外からいつでも電話一本でできるようになれば、それはさぞかし、便利な生活になる。ビデオの中に、コンピュータは融合すればいい。もしかすると、あと何年か先には、ビデオデッキに、モジュラープラグとキーボードが標準装備されているかもしれない。

一般向けオペレーティングシステムの環境の整備は、今後も必要だろう。ちょっとわかりにくかったかな? ことばを砕いていえばMSX-DOS2やMSX-Cなどの発売、アフターケアは、力を入れていかなければならないジャンルだろう、ということ。

BASICは、簡単にプログラムを組んで簡単にゲームで遊ぶ、という手軽さから、今後も覚えておいたほうがいい言語だ。雑誌などの掲載プログラムは、おそらくこれからもBASICだろうから。

現在市販されているソフトのレベルは、数年前とは雲泥の差といっていい。何人ものプログラマーやデザイナーが何ヵ月もかけて1本のソフトを作りあげていくわけだ。そういうシステムには個人では、対抗できない。これからはその差が、ますます広がっていくはずだろうし、将来的にCD-ROMが普及でもしてきた日にはもう素人ではまったくソフト開発などできなくなってくる。プールにバケツで水を汲み入れるようなものだ。

かといって、じゃあ、プログラミングは、まるっきり必要ないかといえば、絶対そうではない。専門書籍のコーナーに足を運んで、参考書を読みあさり、知識を身に着けて、こつこつプログラムを組んでいく……これは、エキスパートへのゲートとなるわけで、その役割も、ホームコンピュータには必要であるはず。

自分で入力したプログラムが、画面上に躍るというのは、やはりうれしいもの。その喜びの媒体としてのホームコンピュータのあり方も、なくてはならないものではないだろうか。開発環境的には、比較的恵まれているMSXの事情をこれからも発展させていかなくてはならないと思う。

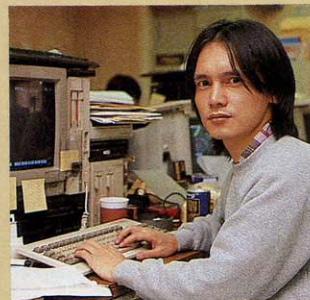
MSX3はこうあってほしいです!

結論からいうと、とにかく速度が速くなってほしい。そのことだけです。速度が速くなるということは、たくさんの幸せを生む結果となるでしょうから。

値段の問題。一番最初、MSX2が出た当初は、一番高いマシンは20万円をこえていました。でも、それなりの機能があり、ちゃんと使おうという意識を持って買った人にしてみれば、いい買い物だったんじゃないかなあ。それが、価格戦争になり、一番安いMSX2なんか、ディスクがついて、6万円を切ったりして。

これからのマシンには、価格的、機能的に明確なランクを持たして、なにに使うかをもっとはっきりとさせて、商品企画を立てていってもらえればなあ、と思います。絶対、セパレートタイプと、ラップトップタイプのマシンがほしいなあ。一体型だと、置き場所に困ることがあるから。うーん、ラップトップ型にも問題はあるけどね。液晶じゃあアクションゲームはできないから。でもワープロと通信には、ラップトップが最適だから、そんなモデルもあったらいいなあ。

現在の日本の16ビットパソコンとは、明らかにちがった市場を狙う。それが必要でしょうね、これからのホームコンピュータには。マウスで操作して、ウインドーの処理で、カラーのマッキントッシュ、コンセプトはそれしかないと思います。仕様を作っているアスキーと、ハードメーカーと、そしてソフトメーカー、それらの連携プレーがうまくいけば、和製マックも夢ではなくなるような気もするんですけれども。

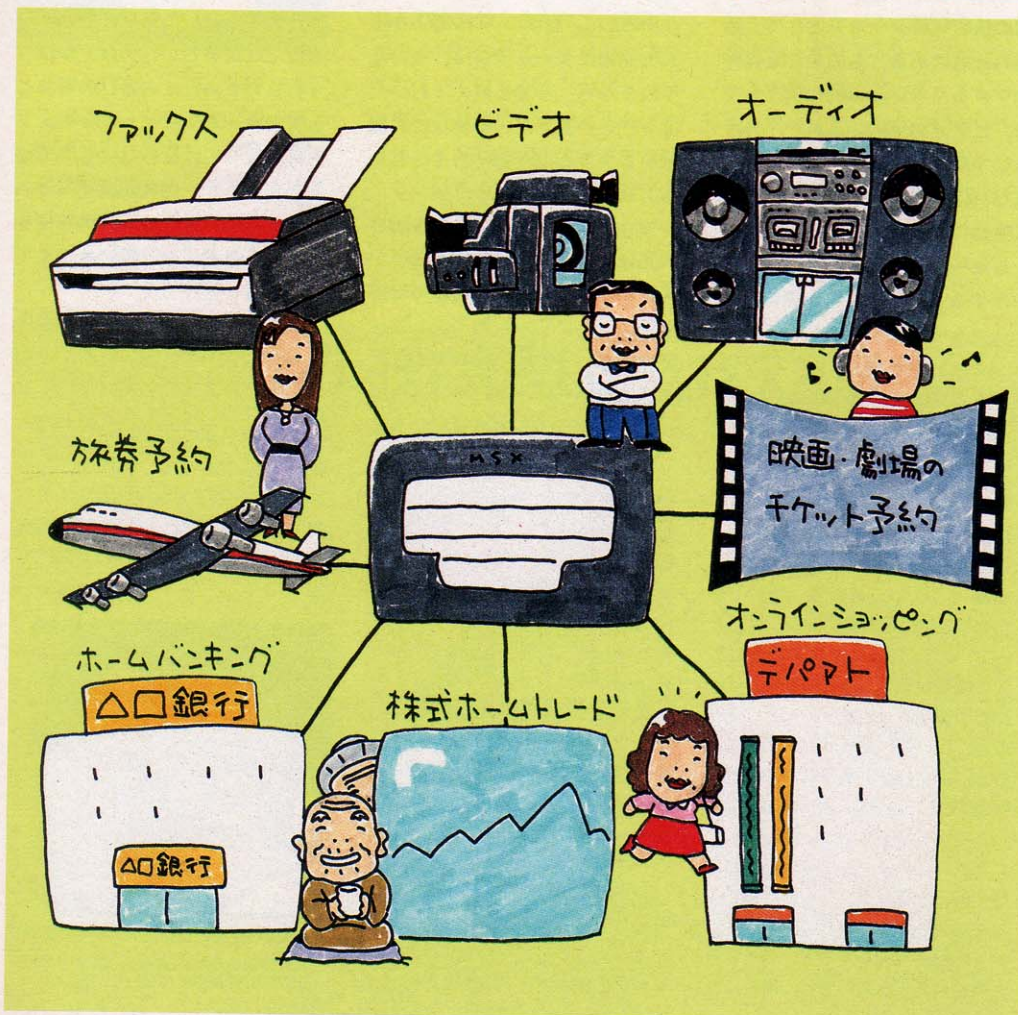
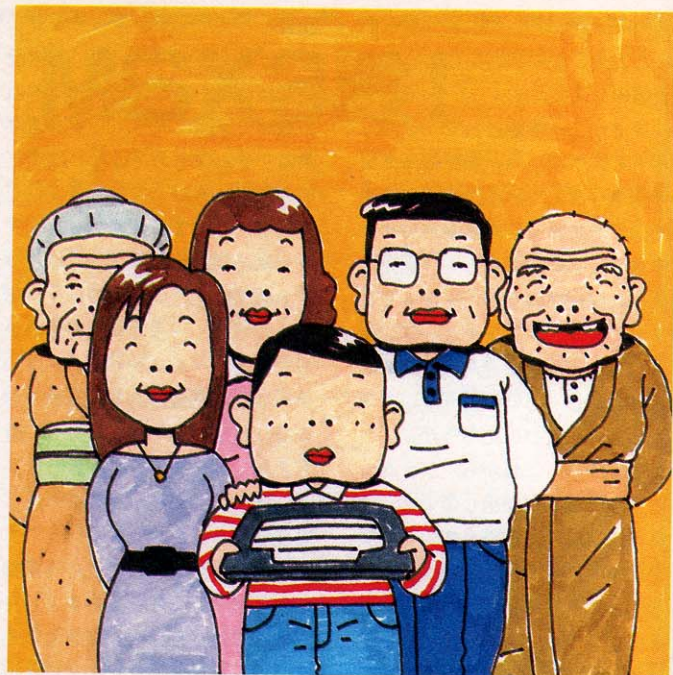
その礎(いしずえ)となるのは、やはり処理速度、速さの問題です。ああ、高速3Dスクロールゲームで遊びたいよー。

⬆ガスコン金矢。職業エディター。休日にもキーボードを忘れない、根っからのパソコン大好き中年(37歳)なのだ。

ホームコンピュータとしての

MSX3を考える!

さて、ここでは、イラストでホームコンピュータ、つまり家庭で使われるコンピュータとしてのMSX3を考えてみよう。

まず、コンピュータというのは汎用性のある機械だよね。汎用というのは何にでも使えるということ。ゲームマシンはゲーム、ワープロは文章を書くためのもの、というふうに使い方が決まっている。つまり、ゲームマシンなり、ワープロなりを買うときは、自分が何をしたいかっていう目的が決まってる。ところが、コンピュータというのは、汎用マシンだから、いまいち、何に使えるのかはっきりしないという困った面がある。いやいや、この何にでも使える汎用性というのは、スゴイことなんですよ。じつは。

家庭で使うということであれば、お父さんも使えば、お母さんも使うわけで、それぞれ使い方が違ってあたりまえ。MSXの場合は、カートリッジをポン、あるいはディスクを入れれば、それぞれの専用マシンになるわけだ。

また、モデムやファクスなどの機器と接続し、電話回線を使って情報をやりとりしたり、MIDI楽器と接続して音楽を演奏させたり、オーディオやビデオデッキなどの機器をコントロールしたり、さまざまな使い方が考えられる。そういう場合にMSXの持つ汎用性、すぐれた拡張性がいきてくる。

ここで取り上げている家庭でのMSXの使われ方というのは、すでにじっさいに使われているもの、あるいは、すぐにでも実現が可能なものばかり。

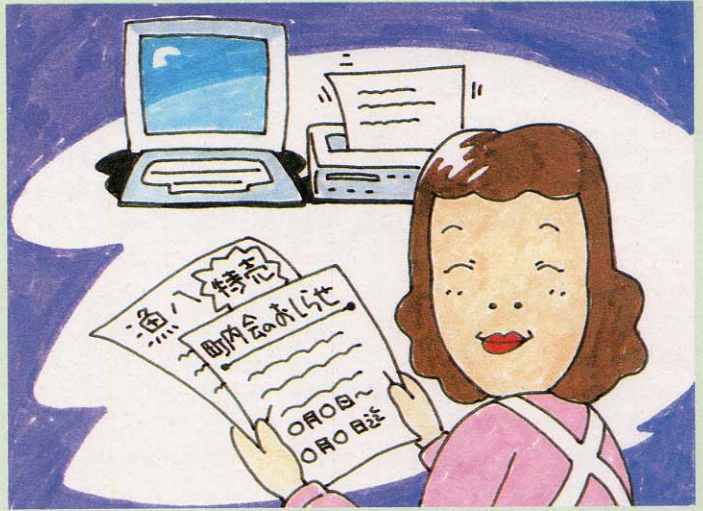
今、どこの家庭にも、テレビがあり、ビデオデッキと接続してあるように、それに加えMSXが置かれるようになるかもしれない。また、仕事などで忙しい人は留守番電話なくしては生活できないように、MSXが電話の脇に置かれるようになるかもしれない。

テレビや電話がボクたちの生活の中に入り込んでいるように、これから数年後、多くの家電製品と同じく、コンピュータが家庭に置かれているようになることは間違いないだろう。ホームコンピュータのあるべき姿を考えると、MSX3に望むべき機能やかたちが見えてくるのではないかな。

FAX ファクシミリ通信

これまでも会社などでは、情報のやり取りは電話と並び、ファクシミリ通信(ファクス)がよく使われている。電話と違い、聞き間違いということがないし、送られてきた書類が残るので確実だ。また、図版など送る場合は、どうしてもファクスに頼らざるを得ない。

ここにきて、低価格のファクスも続々と登場し、小売商店などで注文の受付に利用したり、個人レベルの使用が目立つようになってきた。テレビ番組のなかのアンケート調査などにも、最近はファックスを使うようになってきたね。

ファクス機能を持ったコンピュータなら、ワープロで打った文章を紙に印刷しなくても、直接そのまま送ることができる。受信内容はディスクに保存し、あとで、ディスプレイで見たり、プリンタで印刷することもできる。やはり、これからのホームコンピュータとしてファクス機能は、ぜひともほしいところだね。

AUDIO CD-ROMとオーディオ

もう、2年くらい前から、パソコンメーカーが出展するビジネスショウなどで、MSX用のCD-ROMの試作品が出ていたよね。技術的には、すぐにでも製品化が可能な状態だ。現在、コンピュータの外部記憶装置としては、フロッピーディスクが主流だけど、CD-ROMはフロッピーディスクに比べて桁違いの記憶容量を持っている。

たとえば、MSX2＋の自然画モードを利用した百科事典や、アドベンチャーゲームなど、CD-ROMの使い方はいろいろありそうだ。

CD-ROMの規格のひとつにCDIというのがある。これは、コンパクトディスクのフォーマットと同じにして、音楽再生も、コンピュータのデータも一緒に1枚のCDに収めてしまおうというもの。これなら、ゲームのBGMもCDの音で、ということも可能になる。

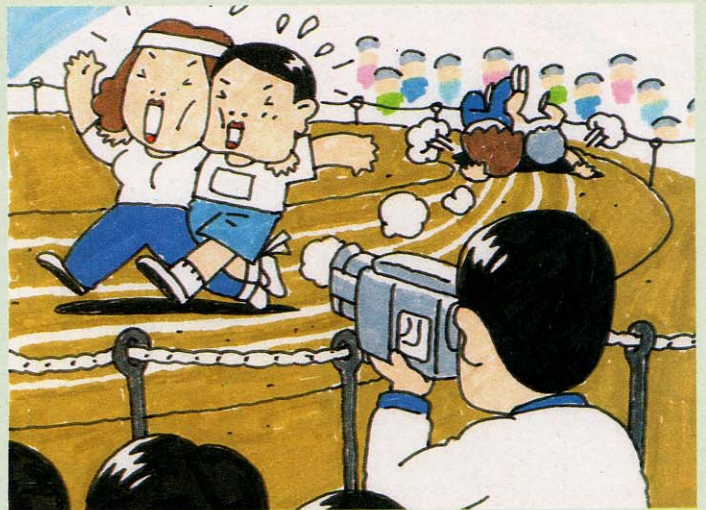
オーディオラックの中にすっぽり収まるMSX3なんてのも、あこがれてしまうなあ。

VIDEO ホームビデオの編集

テレビ放送局などでは録画したビデオの編集作業にコンピュータが使われていることはとうぜんだけど、家庭でも、自分で録画したビデオにテロップを入れたり、いろいろな画像処理をほどこしたりとMSXを活用したい。

すでに、MSX2でも、パナソニックのFS-5500とか、ビクターのHC-95、あるいは、ソニーのHB-F900にHBI-F900という組み合わせで、ビデオ画像を取り込んだり、ビデオ編集を楽しんでいる人も多い。

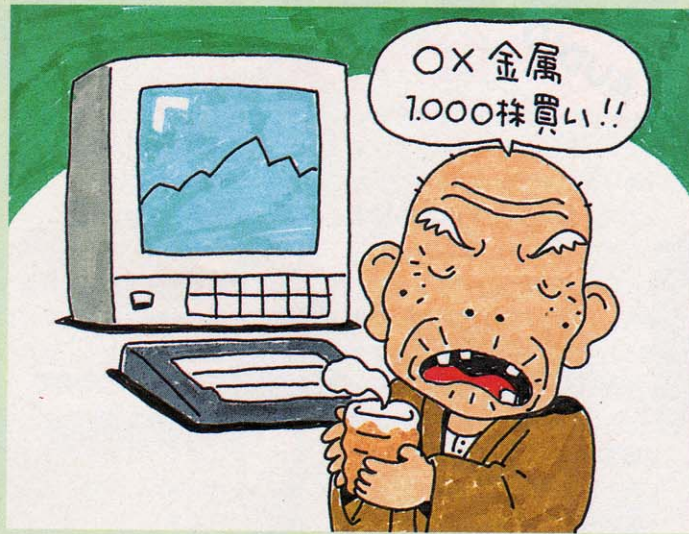
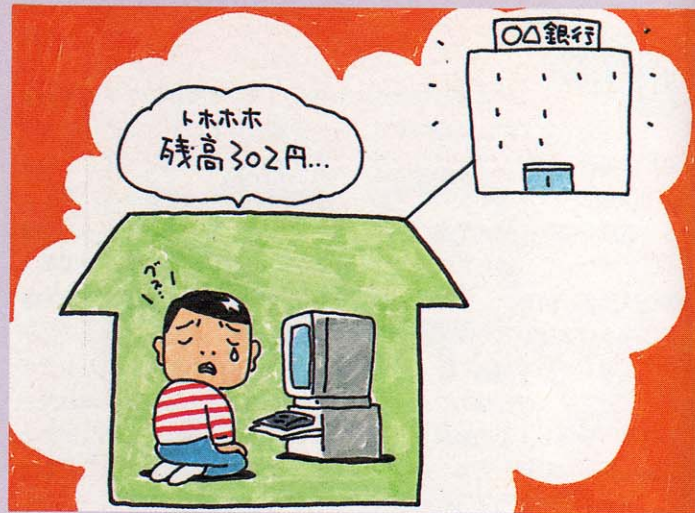
安価なビデオデッキが出回り、普及率も圧倒的に多くなった今、MSX3には、ビデオ編集マシンとしての機能を本体内蔵、あるいはオプションのかたちで、フォローしてくれることを望みたい。

MSX3で編集したビデオのインデックスをMSX3のワープロで作り、MSX3でデータベース化して管理する。こういった多目的に使えるのがホームコンピュータの利点のひとつなのだから。

BANK ホームバンキング

今は、全国どこからでもキャッシュカードで預金を引き出すことができたり、外国でもクレジットカードで買い物ができたりする。これは、銀行のコンピュータどうし、クレジット会社のコンピュータどうしがネットワークで結ばれているからなんだよね。

この銀行のコンピュータと家庭のMSX3とを結びつければ、いろいろな料金の振り込みや、預金の残高照会などが家庭に居ながらできることになる。

サラリーマンの給料は銀行振り込みが当たり前のようになっているし、コンビニエンスストアなどでもカードでの買い物ができるところがあるという。これからの社会はどんどんキャッシュレス化が進んでいくんだろうね。

そうなったとき、ホームバンキングの端末としてのMSX3の姿も見えてくる。ホームバンキングは主婦にとっての家計簿みたいに生活に密着したものとなるだろう。

TRADE 株式ホームトレード

かなり前から、財テクブームとやらで、サラリーマンやOLなどの個人投資家が増えているそうな。こういう人たちにとって、ありがたいのが自宅で株式の売買ができるホームトレードというもの。

すでに大和証券、山一証券、和光証券、岡三証券など、多くの証券会社がホームトレーディングサービスを行なっている。

MSX2では、以前、ソニーからHBI-T600というホームトレードのための株式ターミナルが発売されたよね。基本性能はHBI-F500にモデムカートリッジHBI-1200を組み合わせたものと同等で、これに『株式管理』というソフトと専用キーボードが付属していた。

ホームトレードは株式の売買をするだけでなく、証券取引所のトレーディングルームのボードに表示される、その日の株価がほとんどリアルタイムで見ることができる。MSX3で財テク！　というのもトレンディーだね。

SHOPPING オンラインショッピング

パソコン通信のネットワークには高島屋だとか松坂屋などが、オンラインショッピングのサービスを行なっている。これは、ネットワークにあるカタログの中から商品を選び、電子メールで注文するというもの。ちょうど、テレビのお茶の間ショッピングみたいなものだ。

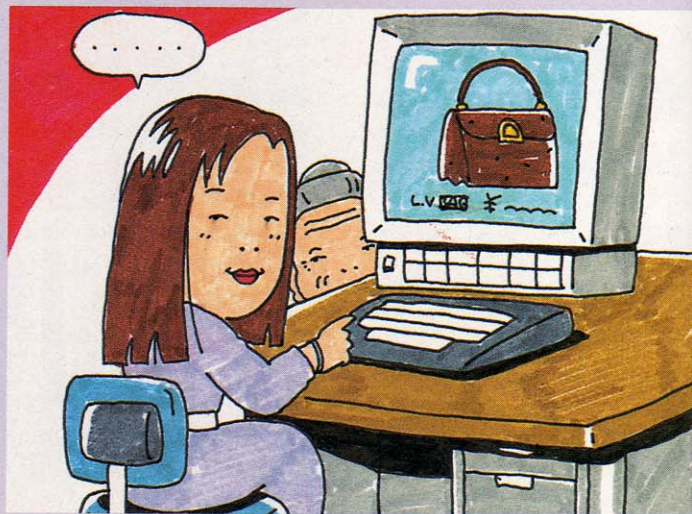
上野松坂屋がPC-VANで行なっているオンラインショッピングは世界最大といわれる西ドイツの通販会社、クエレ社と提携して4万点の商品カタログを用意しているという充実ぶり。

ショッピングに限らず、今後、ホテルや旅券の予約、劇場や映画のチケット予約など、さまざまなところでパソコン通信は利用されていくだろう。

パソコン通信の端末（ターミナル）としての機能は、これからのホームコンピュータに必要不可欠なものになると思う。この面でも、やはり、いちばん身近な存在であるMSX3に期待したい。

突撃インタビュー、Ms.Xさんに聞く!

一問一答!!

最後に詰めである。関係者から直接お話を聞いてみよう。関係者の名前は、"Ms.Xさん"。ミズ・エックスさん、と読むから、たまらない。

匿名で、覆面インタビュー。まるで、なんかそこらへんの週刊誌の企画みたい。

お相手いただくのは、某A社の、某部署、女性、年齢は24歳。これからのプロジェクトについて、ある程度詳しい人である。彼女の名前は便宜上、Ms.Xさん、ということにいたしましょう。インタビューアーは、おなじみの(?)の田中パンチであります。

田中 よろしくお願いしますね。いろいろ、教えていただければと思っています。複雑でちょっとむずかしいインタビューになりそうですけれども。

X こちらこそ、おてやわらかに。

田中 いやいや、なかなかおきれいな方なので、緊張いたします。とかなんとかいいながら、いきなりズバッと切り出すんですけれども、将来的な展望として、現在のMSXのレゾリューション、つまり解像度ともうしますか、早い話がドットですよね、やはり、これからの世の中では、ちょっともの足りないと思ってしまうんですけれども、そのあたりは……。

X そうですね。今では、漢字表示がもう当然、となっていますから、たとえばモニター上、横400ラインというのは、必要なのかもしれません。見やすい漢字表現は必ずホームコンピュータに必要でしょうね。

田中 ほほぅ。そういう言い方で迫ってこられるわけですね。なるほどなるほど。いいでしょう。そんじゃあさらに次の質問なんですけれども、これからのコンピュータにおいて、最も重要なことといえば一体なんなのでしょうか?

X それは、はっきり申し上げて速度、そのひと言に尽きると思います。機能という点からすると、もうある程度の広がりはあるとおもうんですよ。現段階でも。あとはその速度、そして、しいて言えばその価格、でしょうか。

田中 なるほどね。速度ですか。ウチの中ではですね、やっぱりコンピュータというものは、ゲームマシンの要素も持っていなければいけないという部分があると思っているんですが、将来的なホームコンピュータのゲーム機能というのは、どうなっていきます?

X 現在市場に出回っている、いわゆるゲームマシン、ありますね。

田中 はい。何種類かは。

X やはり、これから発売されるマシンというものは、ゲームマシンをも包含していなければいけないと思います。グラフィックにしても、音にしても。

田中 ほほ、それじゃ、ちょっと具体的にお聞きしますが、たとえばスプライト、なんかは当然増えたりするんですよね。

X ああ、私、スプライトより、ファンタのほうが……。

田中 あわわー、お上手ですねー。やめてくださいよ、そういうの。

X まあ、当然のこととして、増えていくのではないでしょうかしら。そうじゃないと、包含できませんでしょう?

田中 質問を質問で答えられても困るんですがねえ。

X 失礼いたしました。

田中 そんじゃあですねえ、あんまりもう時間もないですので、ズバッとお聞きしますが、これからはやはり16、あるいは32ビットの時代なんでしょうか?

X そう聞かれると、そうでしょうね、としかお答えできませんけれども。来たるべきマシンのCPUが何になるとか、何ビットになるとか、まだお伝えできる段階ではないと思いますが、トータル的にコストパフォーマンスを考えて、なおかつ実用の速度を実現するシステム構築を考えて、要所要所にさまざまなチップをあてがってやれば、求めやすいマシンができるのではないかと思います。ええ。

⬆Ms.Xさんは、なかなか知的な美人。写真を出すことができないので、かように似顔絵で登場です。絵はガスコン金矢。

⬆いつもの、へんな田中パンチ。

というわけでして

なかなか、MSXマガジンとしては、イタシカユシな記事になってしまいましたが、とにかく、新しい仕様を持ったホームコンピュータは、歩き続けているようです。いつ、また新しい情報が発表できるかは、まったく予想はつきませんが、その時がくれば、総力を上げて、ページを作りたいと思います。

今回のこの企画でいろいろなご意見をお持ちになった方もいらっしゃるでしょう。どうぞ、編集部あてに、おはがきをくださいませ。できるだけおはがきで。封書でも、もちろんけっこうなんですが、整理の都合上からは、おはがきのほうが早い処理が可能なものですから。もしかすると、あなたのご意見が、これからのホームコンピュータをすこしながらも変えていくやも、わかりません。記事自体への、ご意見、ご希望も併せてお寄せください。

これからは、ますますコンピュータのジャンルは、加速度を持って、進展していくことでしょう。そして、本当の意味で家庭に、その機能が侵入していく。いろんな殻をかぶりながら。こういう時代に偶然生活しているわれわれは、もしかすると、かなり幸福なのかもしれません。そうは感じませんか?

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『MSX3はどーなる!?』係

パワフルでミラクルな

MIDIインターフェイス2登場!!

第1回 ハード編

4月号で紹介したMSX用のMIDIインターフェイスが、新しくなって帰ってきた。MIDI IN、OUTが2系統になって、テンポもより正確になっちゃったのよん。

もう一度MIDIについておさらいしておこう

MIDIとはいったい何か？　全然わからない人のために、おさらいの意味で説明しておくね。

ひと口で言えば〝音楽情報をデジタル信号によって伝達する方法〟について定義された規格ってことになるけど、要するに、MIDI規格に合った端子を持つ音楽機器どうしをケーブルでつなぐと、データを受け渡しできるようになるわけ。たとえばこっちのシンセサイザーでドの音を出すと、あっちのシンセサイザーでもドの音が出る。

また、最近たくさんでてきたマルチ音源と呼ばれるものは、このMIDIを前提につくられている。シンセサイザーがたくさん集まったもの、と考えていいかな。でも鍵盤がついていないから、どうやって音を鳴らすのか不思議に思うかもしれない。その答えは、もちろんMIDIだ。MIDIを使ってある信号を送ってやるとそれに対応する音がちゃんと出てくるようになっている。おまけにマルチ音源という名前のとおり、いろいろな音を同時に出せるから、これ一台でオーケストラなみのこともできちゃう。だからMSXにこのMIDIインターフェイスがあれば、このマルチ音源を自由自在に扱えるようになるのだ。すんごいでしょ。

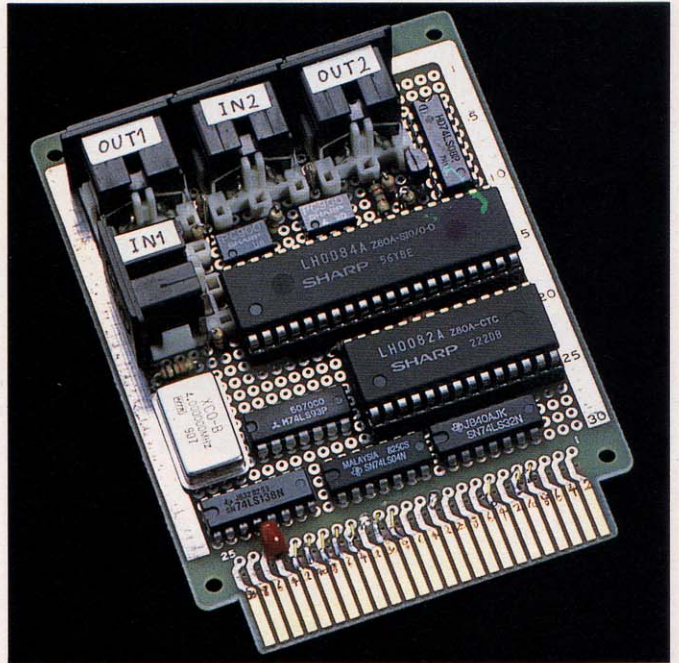
⬅こんな風に、部品の配置をエレガントにまとめてみよう。美しいもの、すなわち、いいものなのだ。

で、今回のものは4月号で紹介したインターフェイスを改善したバージョンアップ版。どこが改善されたのかというと、まずMIDI端子が2系統用意されたことだ。さっきのマルチ音源が2台もつながるから、もううきうきわくわくものでしょ？　それからテンポが正確になったことがあげられる。あらたにCTCというLSIを取り付けたから、その正確さは保証付きだよ。そしてMIDI INとMIDI OUTが同時に使えるように工夫されたことだ。なんだかピンとこないかもしれないけど、けっこう大切なことなんだぞ。たとえばシンセサイザーでドの鍵盤を押すでしょ、そうするとその情報がMIDIケーブルを通してMSXに入ってくる。そこでMSXがドレミファソラシド、という風にデータを変換してもう一台のシンセサイザーに送る。するとドを押すだけでドレミファソラシド、って鳴っちゃうわけ。これまたすんごいでしょ、ビックリ。

ちょいと、作ってみましょうか

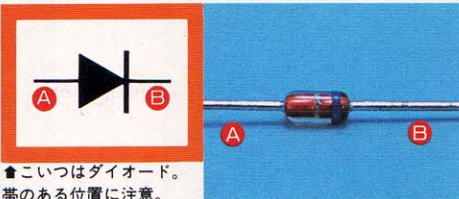
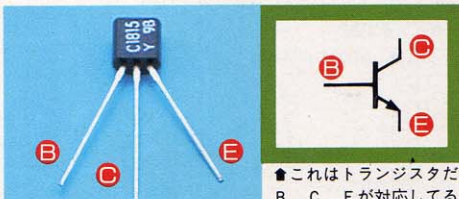
そんなに難しくはないぞ

どうです？　欲しくなってきたでしょ。じゃ、さっそく次のページにある部品表のコピーを取ってお店に直行だ。なかなか揃わないかもしれないけど、何軒もお店をまわってみるか、注文するかして何とか全部集めよう。予算はだいたい5,000円くらい。あ、ハンダごてとかない人はそれも買ってね。

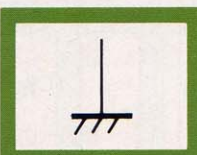
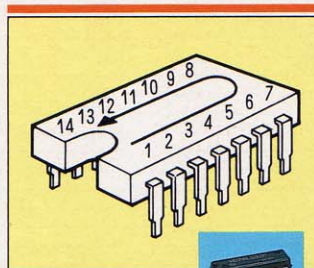
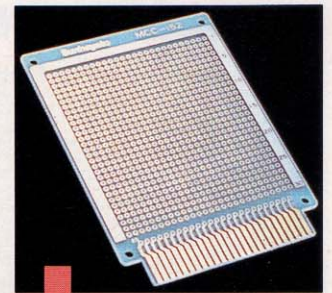
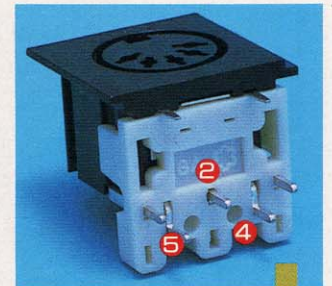
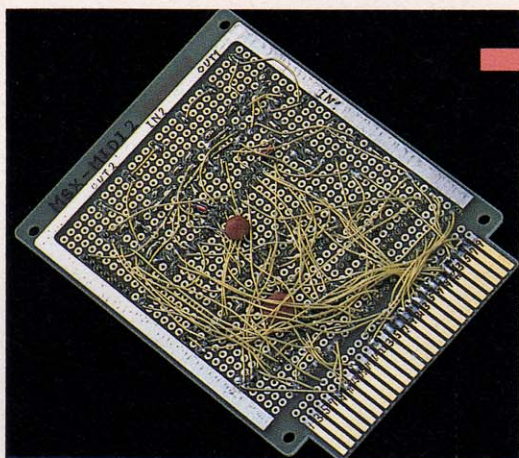
全部の部品が揃ったら、次はもちろんハンダ付けだ。だいたい、こういったハードの製作は、回路図どおりにつないでいけば簡単にできてしまうし、ハンダできれいに配線すればまちがいなく動くようになっている。だからハンダ付けのちょっとしたテクニックと、回路図の読み方さえ知っていれば、もう怖いものなしなんだ。

回路図の読み方のほうは、下に載せておいたから参考にしてください。重要なことはダイオードやトランジスタ、タンタルコンデンサの向き。そしてMIDIのコネクタは、何度も抜いたり差したりするわけだから、ガッチリ取り付けておこうね。基盤の穴が小さめなので、ドリルなんかで穴を大きくしておくと取り付けが楽になるよ。

それから、部品表には基盤をサンハヤトのPC-6001MKⅡ用のものを使っているけど、これがけっこ

回路図の読み方

いきなりヘンな記号を見せられたら、誰だってとまどってしまうものだ。でも、ある程度の約束事をあらかじめ理解しておけば、これほど単純なものはない(と言い切るぞ)。だって、部品のどことどこをつなげばいいのかを、書いてあるだけなんだから。ここで代表的なものをいくつか紹介しておくから、参考にしてくださいね。あ、それからMマガの8月号にも同じような記事があるから、そっちのほうも参考にしてほしい。

⬆こいつはダイオード。帯のある位置に注意。

⬆これはトランジスタだ。B、C、Eが対応してる。

⬆このコンデンサも帯の位置で見わけてね。

⬆この記号があれば、すべて＋５Ｖのところにつなぐきまりだ。

⬆この記号の場合は、ＧＮＤにつないでしまえばいいのだ。

⬆ＬＳＩなどの番号は上の図のように切り欠きを基本にして、割り振られている。

⬆この基盤は小さめだから、一回り大きいものを使うと楽に作れるかもしれない。

⬆これがMIDIのコネクタだ。実際に使うのは２、４、５番の端子。写真のように並んでいる。

⬅これが裏面だ。狭くて表に取り付けられなかった部品が見える。こんな風に臨機応変にやるといいね。

う小さい。うまく配線できればコンパクトにまとまってかっこいいんだけど、慣れない人だと難しいかもしれないね。自信のない人はもう少し大きめのものください、とお店の人に頼もう。

完成したら、さっそく動作チェックしてみよう。MSXのスロットに、MIDIインターフェイス2をゆっくり差し込む。2本のMIDIのケーブルでMIDI IN1とMIDI OUT1、MIDI IN2とMIDI OUT2をそれぞれつないでMSXの電源をいれる。そして、まず右のSIOテストプログラムのほうを実行、うまくいけば6秒ほどで"SIO TEST OK!"と表示される。ERRORがでたらすぐ電源を切って配線を確かめようね。OKが出たら、次にCTCテストプログラムのほうを実行させよう。うまく動いていれば、画面上の数が225くらいから1か、2ずつ減り、0に近くなるとまた255くらいから減ってゆく。こうなれば完璧なのだ。CTRL+STOPで止めていいぞ。

来月はこのMIDIインターフェイス2に対応した楽譜エディタを紹介するからね。それじゃまた。

部品表

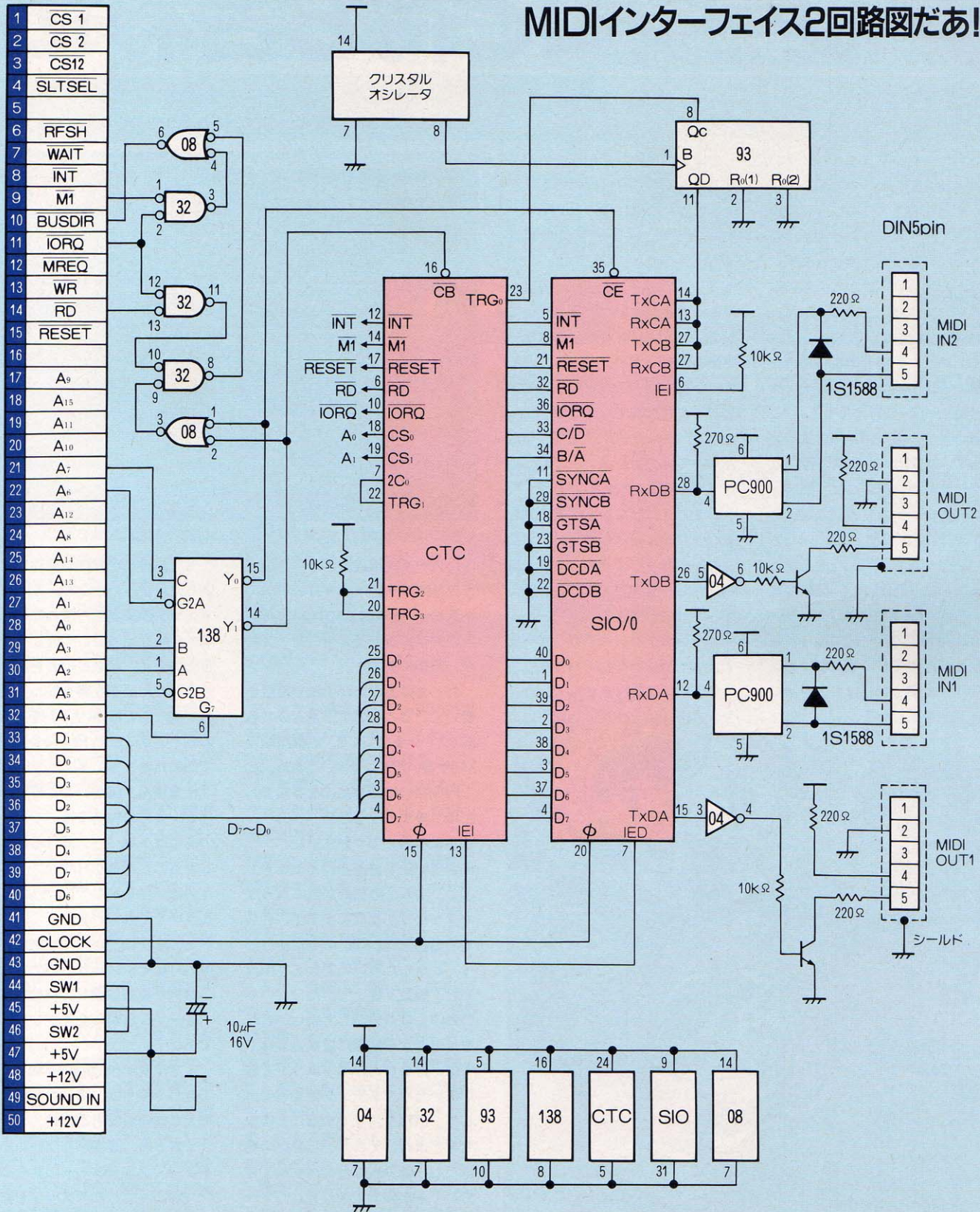
基盤	サンハヤトPC-6001MKⅡ用MCC-152	1
LSI	Z80A SIO/0	1
	Z80A CTC	1
TTL	74LS04	1
	74LS08	1
	74LS32	1
	74LS93	1
	74LS138	1
フォトカプラ	PC-900	2
クリスタルオシレータ	4MHz	1
トランジスタ	2SC1815-Y	2
ダイオード	1S1588	2
抵抗 1/4W(カーボン被膜)	220Ω	6
	270Ω	2
	10KΩ	4
タンタルコンデンサ	10μF 16V	1
セラミックコンデンサ	0.1μF 25V	2
コネクタDIN5ピン(メス)基盤用		4

SIO テストプログラム

```
10 'SIO TEST PROGRAM     [TESTSIO.BAS]
20 ADSIO=&H10  'SIO Ach data
30 ACSIO=&H11  'SIO Ach command
40 BDSIO=&H12  'SIO Bch data
50 BCSIO=&H13  'SIO Bch command
60 '
70 'ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ Bch
80 RESTORE 180
90 FOR I=1 TO 9
100 READ A$:OUT BCSIO,VAL("&H"+A$)
110 NEXT
120 'ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ Ach
130 RESTORE 180
140 FOR I=1 TO 9
150 READ A$:OUT ACSIO,VAL("&h"+A$)
160 NEXT
170 '
180 'Channel reset
190 DATA 18
200 'Set WR4,Non parity,1stop bit,x16
210 DATA 14,44
220 'Set WR3,8bit,receive enable
230 DATA 03,E1
240 'Set WR5,8bit,transmit enable
250 DATA 05,EA
260 'Set WR1,Disable Interupt
270 DATA 11,00
280 '
290 'test SIO Ach
300 PRINT"ﾃｽﾄ ﾁｭｳ"
310 FOR D=0 TO 255
320 OUT ADSIO,D
330 IF INP(ADSIO)<>D THEN PRINT"SIO A ERR
OR":END
340 NEXT
350 '
360 'test SIO Bch
370 FOR D=0 TO 255
380 OUT BDSIO,D
390 IF INP(BDSIO)<>D THEN PRINT"SIO B ERR
OR":END
400 NEXT
410 PRINT"SIO TEST OK!"
```

CTC テストプログラム

```
10 'CTC TEST PROGRAM     [TESTCTC.BAS]
20 C0=&H14  'CTC0 address
30 C1=&H15  'CTC1
40 C2=&H16  'CTC2
50 C3=&H17  'CTC3
60 '
70 'ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ & ｽﾀｰﾄ
80 'CTC1 ｶｳﾝﾀﾓｰﾄﾞ,ｺﾝｽﾀﾝﾄ ｾｯﾄ,ﾘｾｯﾄ
90 OUT C1,&B01010111
100 OUT C1,255
110 'CTC0 ﾀｲﾏﾓｰﾄﾞ,ﾌﾟﾘｽｹｰﾗ256,ｺﾝｽﾀﾝﾄ ｾｯﾄ,
ﾘｾｯﾄ
120 OUT C0,&B00110111
130 OUT C0,0
140 PRINT INP(C1)
150 GOTO 140
```

MIDIインターフェイス2回路図だあ!
クリスタル
オシレータ
CTC
SIO/0
PC900
1S1588
DIN5pin
MIDI IN2
MIDI OUT2
MIDI IN1
MIDI OUT1
シールド
10μF
16V
D7〜D0

ワープロと待ち合わせ!

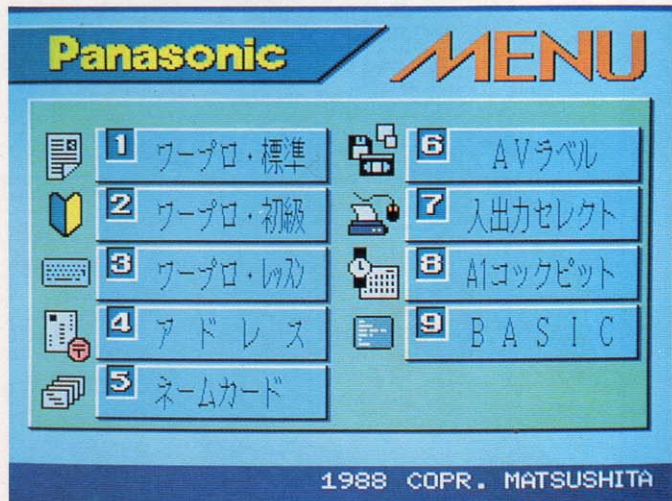
第2回　チ・カ・ン!?

先月号のテーマがワープロで外泊を！　だったのですが、今月は、もうちょっとがんばってチカンに挑戦！

夏もピークをすぎました。女の子の服装もノースリーブから半袖に、素足からストッキングに変わってきて、チカンさんとはほとんど縁のない私でもほっとします。さて、今月はのっけから、私の唯一のチカン体験。

あれは、友達10人で、キャンプへ行くために、新宿発の夜行電車を待っていたときのこと。私は、「ちょっと、トイレに行ってくるねー」と言い残し、南口の地下の御手洗いへ１人で向かったのですが、なぜか、女子用のそこには、35歳くらいの男が１人、鏡の前にいました。おそうじの人かしら……などと思いながらも私は、目的を遂行するために、便器のある部屋(変な言い方)へ１歩踏み入れたところ、その変な男まで、一緒に入ってこようとしたのです。そんなバカな……！　と思った私はドアを思いっきり閉めました！

すると、男のひじから先の部分がこっち側へ残り、いわゆる手がはさまった状態になったのです。男は「イテテ、イテテ！」とうめきました。そりゃ、痛いのは、わかってる。でも、こっちだって手をゆるめると、そいつが入ってきてしまいそうで、身動きがとれない。恐怖のあまりグイグイ押しつけるのみ。男は「イテー……」と本気で痛がりだしたので、ここだと思った私はバシッとドアを開け、「何だと思ってんのよ。いいかげんになさいよね」などと、わけのわからないことさけびながら、男の胸を思いきり突き飛ばしました。男が洗面所のほうへよろめいたスキに逃げだし、全速力で、駅員さんに言いつけに行きました。

「あそこのトイレにチカンがいます！」と、報告しながらも、怖くてその場所には戻れませんでした。ヤツも逃げたあとだったみたい。

⬆FS-A1WXの内蔵ソフトを起動させると、最初に出てくる場面。音楽付きです。

ナガーイ脱線前置きから始まった、このコーナー。今月のテーマは置換。〝文章内の文字を探して、別の文字に置き換えること〞これが、置換の姿です。

たとえばあなたが小説や童話を書いているとします。主人公の名前を〝トシキ〞として、原稿用紙で240枚書いたとします。これは、約１時間半の映画作品になるんでしたね（➡チャットでデートのページを参考にしてください)。

さて物語も終盤を迎えたとき、ふと、主人公の名前が気に入らなくなったら、どうしますか。もし、その名前を〝龍太郎〞にしたかったら、どうしたらいいでしょうか。もし、鉛筆で書いていたら、いちいち消しゴムで消して新しい名前をその上から無理に書き込まなくてはいけません。ボールペンで書いていたら、グチュグチュって消して、原稿を汚なくすることになりますよね。それも、おおいに結構だし、昔の人は皆そうやって苦労してきたのですが、もし、ワープロがあったらって考えると……。

そう、これが置換の世界です。あれは、去年の今ごろ、このMSXマガジンの編集部で慣れない編集者の仕事を始めたころのことです。苦心のすえ、字数と行数をぴったり合わせた原稿を書き終わった夜の11時。あとはOKサインをもらうのみということで、帰りの身支度まで始めたところ、スタッフの方に、「千倉さん、細かいところなんだけど、うちの雑誌では、！マークのあとは１スペース開けることにしてるの。それから〝風に〞っていうのは、ひらがなで〝ふうに〞ってヒラいてくれない？」

そのほかに、いくつか細かい記述の訂正を求められたのでした。

疲労が極致に達していた私は、「えー、これから全部やり直すんですか？」

１字ふやすと、原稿の字数もすべて変わってくる。慣れない私には、膨大な仕事量に思えたの。すると、「千倉さん、置換すればいいんですよ」と、フェミニストの某スタッフ（別に注意したスタッフを非難しているわけではないですよ)。

こうやって置換する!

やってみるまで考えもつかなかったことが、こんなに簡単な操作で、あなたのものに。実践！　置換現場公開編の始まりです。

実際にFS-A1WXを使って、2人の女の子にラブレターを書いてみましょう。愛というのは、一途な気持ちが大切ですけど、いくら想いが深くても、むくわれないこともあるし、それぞれ、縁ってものもあるから、ある種のあきらめも必要です。そして、次にむけての新たなアタックも。さて、そんなとき、過去に書いたラブレターの文書を取り出して、名前の部分を置換して再度使うっていうのは、いかがですか？　不謹慎な……って怒らないでください。あなたをフッタ最初の女の子が悪いのです。

例文では、美穂ちゃんに書いたラブレターをそのまま満里菜ちゃんに置き換えて使ってます。別に2人に限らず、こうやって置換すれば、20人でも30人でもラブレターは書けるからね。と、いいながら、なんだかむなしくなってきたりもしますね。

日本語WP　行数 36行　桁数 41桁　A4縦 1頁 1行 1桁
♡満里奈ちゃんへ♡』
お元気ですか？　最近、席が遠くなっちゃて、あまり話せないので
どうしてるかなあって思って、手紙を書きました。』
僕は、退屈です。満里奈ちゃんと、おしゃべりできない教室なんて
地獄です。離れてみて、気付きました。僕は、満里奈ちゃんが大好き
です。今度、一緒に学校から帰って下さい。出来たら、僕と、付き合
って下さい。本当に、満里奈ちゃんの夢ばかりみてるんです。僕には
満里奈ちゃんしか、いません。他の女の子は目にはいらないんです。
標準　上書ローマ かな全
編集 修飾 ファイル 印刷 記号 1/3 終了 メニュー Rかな 挿入 削除

↑①まず、心をこめた恋文をしたためます。

日本語WP　行数 36行　桁数 41桁　A4縦 1頁 1行
♡美穂ちゃんへ♡』
文字編集
複写　検索
移動　置換
削除　インデント
全文削除　タブ
揃え
美穂ちゃんしか、いません。他の女の子は目にはいらないんです。
編集　上書ローマ カナ
編集 修飾 ファイル 印刷 記号 1/3 終了 メニュー Rかな 挿入 削除

↑②編集機能を選択して、置換の項目を選ぶ。

日本語WP　行数 36行　桁数 41桁　A4縦 1頁 1行 2桁
♡美穂ちゃんへ♡』
お元気ですか？　最近、席が遠くなっちゃて、あまり話せないので
どうしてるかなあって思って、手紙を書きました。』
僕は、退屈です。美穂ちゃんと、おしゃべりできない教室なんて
地獄です。離れてみて、気付きました。僕は、美穂ちゃんが大好き
検索方向　文末　文頭
検索文字　美穂　次　前　中止
置換文字　満里奈　置換　全置換
置換　上書ローマ かな全
編集 修飾 ファイル 印刷 記号 1/3 終了 メニュー Rかな 挿入 削除

↑③検索文字を入力して、それに代わる女の子の名前を入力。

日本語WP　行数 36行　桁数 41桁　A4縦 1頁 1行
♡美穂ちゃんへ♡』
お元気ですか？　最近、席が遠くなっちゃて、あまり話せないの
どうしてるかなあって思って、手紙を書きました。』
僕は、退屈です。美穂ちゃんと、おしゃべりできない教室なんて
地獄です。離れてみて、気付きました。僕は、美穂ちゃんが大好き
です。今度、一緒に学校から帰って下さい。出来たら、僕と、付き
って下さい。本当に、美穂ちゃんの夢ばかりみてるんです。僕には
美穂ちゃんしか、いません。他の女の子は目にはいらないんです。
標準　上書ローマ カナ
編集 修飾 ファイル 印刷 記号 1/3 終了 メニュー Rかな 挿入 削除

↑④あっという間に真剣な（？）ラブレターが出来上がり。

「検索語を〝！〞にして、置き換える語を〝！　〞って1スペース開ければあっという間ですよ」

彼の指がかろやかにリターンキーをたたいていく。なんて、簡単に変わっていくことだろう……。疲れ果てた私の手は震えていた。

ということなんです。こうやって、ポンポンと簡単な操作をするだけで、あなたが書いている小説の主人公の名前も〝トシキ〞から〝龍太郎〞に、ことごとく置換できるわけ。

ほかにどんなふうに応用できるかというと、結婚式の司会台本。この年になると、いろんな友達から披露宴の司会を頼まれることが多くなるのですが、ずーずーしー彼女たちは「台本も真理にまかせる」方式。そのたびに、原稿用紙20枚の台本を書く私はフビンでした。

「これから相沢家・下山家の結婚披露宴を始めさせていただきます」、「まず、初めに相沢家を代表して……」などなど、毎回、式のフォーマットは同じ。ただ新郎と新婦の名前が変わるだけ。しかし、この時間ばかりかかる仕事も、置換を適応させることによって、わりかし簡単なものになったわけです。親友の結婚式も数を重ねてくると、手抜きになるものね!?

また、代理店で働いている私の友達は、自動車会社にあてた企画書を書いたとき、名前の部分だけ置き換えられるような文面を作って、あちこちの会社に身をひるがえしながら、売りに歩いたそうです。うまく売れてるのかどうかは、わかりませんけれど。

置換できるかどうかは、その人の良心にかかってくるんですね。

今日のデートの反省

ということで、ワープロとつきあうときに、もっとも便利だと思われる機能のひとつ、置換に、長々とこだわってきましたが、いかがだったでしょうか。

今回は、全文置換するという前提で話をすすめてきましたが、同じ文章中で、一部だけの置換というのが可能だということも忘れないでいてください。

いつものとおり、ずいぶんとふざけてしまいましたが、本気のラブレターや、命がけの企画書など、安易なことで置換を使用しないようにしましょう。これは、愛や人間をあまくみることとつながります。

今ごろ、そんなこといっても遅い？　あとは、みなさんにまかせます。きれいな原稿を作りたいとき、漢字を覚え間違いしていて、どんなことがあっても訂正したいときなど、うまく利用してくださいね。

桜島

愛とMSXを求めて旅立つ!

桜島の噴煙にMSXを見た!

ヤッホー！　やってきました、鹿児島に。目的は市内観光と……、っと違った。ホントは、桜島のビジターセンターにMSXを使ったシステムがあるというので、それを取材しにきたのだ。いったいどんな物なんだろう？

飛行機でひとっ飛び鹿児島にやってきた

その日は、くもりだった。台風が南方沖にいるらしい。今にも雨が落ちてきそうな天候のなか、鹿児島に到着した。あーあ、せっかく鹿児島にきたのに、天気が悪いなんてツイてないな。けっこう飛行機も揺れて怖かったし。

でも、そうもいっていられない。遊びにきたんじゃないもんねー。たしかにさつまあげは食べたいし、本場の焼酎も味わってみたい。きびなごっていう魚も美味しいらしい。ま、残念だけどそれは後回しにしてお仕事お仕事。目的地は桜島ビジターセンターなのだ。そこで、MSXがじっさいにどのように使われているかを取材してこなくてはいけない。

桜島ビジターセンターというのは、桜島の生い立ちや歴史、動植物の生態系が展示してあるところで、ここを見ればいろんなことがわかるようになっているミニ博物館みたいなところだ。

⬆これがビジターセンターの外観だ。わりとこぢんまりしているっていう印象。

というわけで、桜島行きのフェリーに乗って、約10分。あっという間に到着した。フェリーの料金は、なんと片道100円！　や、安い。バス料金より安いなんて……。みんなの生活の足だから料金を低く押さえてあるのかなぁ。

⬆これがウワサ(？)の桜島フェリーだ。船に乗るって気分いいんだよねー！

フェリーを降りてとことこ歩くこと５分で、桜島ビジターセンターについた。意外とこぢんまりとした建物だ。国立公園内ということで、まわりの景観を害さないように地味に造られているらしい。また、屋根に火山灰が積もらないように、急傾斜をつけてあるのも特徴だ。でも、今年は噴火があまり多くないということだった。

桜島ビジターセンターがオープンしたのが昨年の４月27日。去年の総入場者数は、54,000人あまり。観光客も多いけど、オープンしたばかりで珍しいというので、地元の人もけっこう見学にきたということだ。それに、どーいうわけかオーストラリアや香港からのお客さんが多いらしい。

で、ビジターセンターの料金は無料。だいたいのお客さんが15分ぐらいでザッと見学を終わるのに対して、外国の人はゆっくりと見ていくのが特徴とは、館長の中原さんのお話だ。

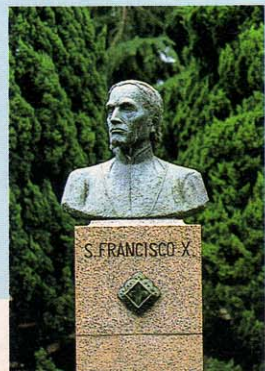
さっそく、中に入って見学することにしよう。いろいろなコーナーに分かれているが、MSXが使われているのは体験コーナーだ。

⬆ここがMSXのおいてある体験コーナー。テンキーとスタートボタンがついている。

鹿児島 名所旧跡いろいろ市内めぐり 1

見つけましたっ！　鹿児島市内をブラブラと散策していると、あの有名なフランシスコ・ザビエルさんの像があったのだ。たしか歴史で習ったのは、キリスト教伝道のために、イエズス会(だっけ？)から派遣されて、布教活動を行なった人だということ。そういえば、山口にもザビエル教会があったような気がするな（間違ってたらゴメンナサイ）。

像は公園の中にあって、その近くには小学校やお寺さんなどがあった。鹿児島に旅行に行ったら、訪ねてみるのもいいかもね。

⬆ザビエル教会。鹿児島の繁華街、天文館の近くにあるが、落ち着いた感じ。

⬅フランシスコ・ザビエルの像。ザビエル教会とは道をはさんで反対側だ。

体験コーナーを体験してみるのだ！

いったいMSXが使われている体験コーナーとはどういうモノなのか？　じっさいに見てみると、それはすぐにわかった。

まず、ビジターセンターの展示をじっくりと見た人が、MSXの前に座ってキーを押す。そうすると

⬆館長の中原官太郎さんが、館内にあるいろんな展示物を説明してくれたのだ。

⬆桜島に生きる動物や植物などを展示しているコーナーも、見ていて楽しいぞ。

桜島に関するクイズが出題されて、それに答えるというQ&A。これはどの程度桜島のことをわかったかという目安になる。

もうひとつは、さまざまな情報が入っているデータベース。このふたつを、見学者が選べるようになっているのだ。

詳しい話を聞いてみると、マシンはメインRAMが256キロあるソニーのHB-F900をベースにしているらしい。そして、すべてのデータを立ち上げ時にRAMに読み込んでおいて、あとはお客さんのリクエストに従って問題を出したり、データを表示するようになっているのだ。詳しくはコラムを見てね。

鹿児島　名所旧跡いろいろ市内めぐり　2

市内を歩いていると、南国特有の木々の緑が心地よい。道路の分離帯にはソテツが植えてあって、なかなかイイ雰囲気なのだ。で、ブラブラ歩いていると、あちこちに有名な人の像が立っているのにぶつかる。中でもいちばんの有名人といったら西郷隆盛サンでしょう。鹿児島では、いまでも絶大な人気を持っているということらしいね。

⬅市内のいたるところに、こんな感じでソテツが植えてあり、美しい。

⬆ワーイ、西郷隆盛サンの像だ。まわりには、歴史ある建物がたくさんあったのだ。

ビジターセンターのMSXはこう使われている

さくらじまQ&A

さくらじまQ&Aでは、ビジターセンター内の展示をよーく見ていれば、カンタンにわかる問題ばかり。とはいっても、鹿児島以外の人にとっては、かなり難しい問題もある。

問題が出されると、画面右下にある時計が動き出す。そう、制限時間内に1～3までの正解だと思うキーを押すのだ。そうすると、正解だと○、間違っていると×の表示といっしょに、問題の解説をしてくれる。

1回に出る問題は5問。正解率が低いと、もう少しよく見学してね、なんてコメントが出ることもあるぞ。

⬆さあ、これからQ&Aの始まりだよー。はたして何問答えることができるかな？

⬆間違うと、このように×印といっしょに問題についての解説が表示される。

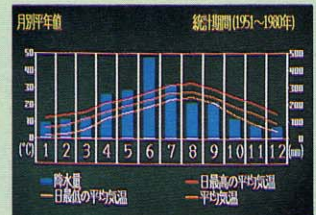
⬆この問題は、理科の基礎知識さえあれば、どれが正解だかわかるはずだ。

⬆そのとおり正解。こんな感じで桜島に関する知識を深めることができる。

さくらじまデータバンク

ここでは、桜島に関してのさまざまな情報を知ることができるのだ。たくさんある項目の中から見たい情報の番号を押すと、きれいなグラフィックで表示される。

たとえば、桜島の噴火によって地形がどのように変わってきたかとか、どんな生物がいるか、季節によって火山灰の降りかたの違い、年間の降水量や気温の変化など……。

色とりどりのグラフや図がたくさん使ってあって、ただジッと眺めているだけでも楽しい。桜島に行く機会があったら、ぜひ訪問してみてね。

⬆平均の気温や降水量をひとつにまとめたグラフ。理科の授業みたいだ。

⬆熔岩地帯のアリについて。アリさんも生活が大変そーだねー。ガンバレ。

⬆桜島の断面をわかりやすく図解してある。へー、こうなっていたのか。

⬆噴火によって、桜島は形を変えてきた。その歴史がよくわかるね。

今年もやります、全国縦断の旅を!

ウハウハ㊏ソフトハウス日記 '89

本田文貴だけに旅の風情を味わわせてなるものかと、Mマガのスタッフ一同が"旅"に出た。といっても遊びじゃないぞ。Mマガの読者だけに、ソフトハウスの舞台裏をあばきつつ最新のゲーム情報をお届けしようという、重要な使命を帯びての旅なのだ。北は北海道から南は九州まで（沖縄にソフトハウスがないのが寂しいよー！）、今年もウハウハソフトハウス日記のはじまりだ。みんな心して読んでね！

リバーヒルソフト

イメージ一新! BURAIにかける

昨年、九州シリーズで開幕したこのソフトハウス日記。何の偶然か、今年も九州のソフトハウスが最初の訪問先となった。重たいカメラバッグを引きずりながら、ボクらが訪れたのはリバーヒルソフト。夜になるとオデンやテンプラ、ラーメンの美味しい屋台が立ち並ぶ（あっ、関係ない話ですね。でも、美味しかったな）福岡の中心地の天神から、ほど近いところにあるソフトハウスだ。年内に発売が予定されている『BURAI』に関して、シナリオを担当した飯島さんに聞いてみたぞ。

「とにかく大作ですから期待してください。シナリオは400字詰めの原稿用紙で1151枚を超えました。PC-8801版の開発が先行してますけど、オープニングデモだけで40分かかりますからね。MSX版のデモも、同じようになりますよ」

➡ズラリと勢ぞろいしたリバーヒルソフトの面々。"集合写真なんて学生のとき以来"なんて意見も。

というわけで、PC-8801版のデモを見せてもらったのだけど、これが大感動モノ。アニメファンならおなじみの荒木伸吾＆姫野美智が描くキャラクターが画面狭しと動きまわり、SHOW-YAプロデュースによる音楽が響き渡る。MSX版もFM音源対応になるとのことなので、この迫力をキミも年末には体験できるハズだ。

また、10月ごろにはBURAIの設定資料集が徳間書店から発売されるというし、来年には劇場アニメ化の話も持ち上がっているとか。通常はアニメがパソコンゲームになるといった図式が成り立つのだけど、BURAIの場合はその逆のパターンを歩もうというわけ。なんとも凄いゲームが登場したね。「当然シリーズ化を考えています」という飯島さんの力強い言葉もあるので、今後の展開が楽しみだ。

このほかのゲーム企画では、来春に1920年シリーズ（つまり『琥珀色の遺言』）の第2弾を発売するとか。今度は豪華客船を舞台としたストーリーで、現在は資料集めにやっきになっているそうだ。これまた期待してしまおうね。

⬆BURAIの原画ファイルを前にした飯島さん。彼の執筆ペースは驚異的だとか。

⬆MSX版の開発を担当するプログラマーの森下さん。J.B.シリーズも手掛けた。

システムソフト

上海Ⅱが発売!? また眠れないよ

リバーヒルソフトとはお隣さん、といった感じのシステムソフト。なにしろ徒歩10分くらいで着いてしまう場所にあるのだ。でも、手掛けているゲームのジャンルはまったく別で、シミュレーションとパズルが中心。MSX版はマイクロキャビンから発売されている『大戦略シリーズ』も、元はといえばシステムソフトの作品なんだね。そんなシステムソフトの新作情報をバッチリ聞いてきたぞ。

「突然ですけど、10月末ごろ『上海Ⅱ』を発売します」と、いきなり切り出したのは広報課の咲山さん。「ええー、また仕事が手につかなくなる！」と、ウレシイながらも顔面をひきつらせていたのはMマガの取材班。なにしろ前に上海が発売されたときは、会社にあるすべてのMSXで上海が動き、編集部としての機能が麻痺してしまったほどなのだ。ボクらが思わずひきつった理由もわかるでしょ。

さて、気を落ち着けて上海Ⅱの詳細を聞くと、メディアは2DDのディスク版で、ゲームのスタイルはゲームセンターにあるのと同じタイプ。つまり牌を積み上げた山が2つあったり、変な形をしていたりといったもの。「今度は解けないパターンは絶対に出てきません」とのことなので、一層パズル性が増したといえるかもしれないな。

また、このほかの新作情報としては、11月にPC-9801版で発売が予定されている〝アレ(正式なタイトルは秘密)〟を、来春あたりMSXにも移植する予定だとか。いままでのシステムソフトのイメージとは、ちょっと違ったゲームになるらしいよ。FM音源にも対応させたいな、とのことなので、これまた楽しみだね。

☗さすが福岡って感じで、ダイエーホークスの応援グッズが出てきた。仕事が終わると球場までいくのかな。

☗天神の夜景をバックに、ハイ、ポーズ！木下さんの顔が赤いのは……気のせいよ。

☗開発中だというPC-9801版の上海Ⅱ。はやくMSXでもプレイしたいね。発売は10月末だ。

コンパイル

究極のシューティングゲームを目指せ

『ディスクステーション』が好評で、全国にすっかりその名を知らしめたコンパイル。そのかわり、通常のゲームソフトの発売が、昨年末の『真・魔王ゴルベリアス』以来ごぶさたと、ちょっと寂しい。なにか新作情報はないかと、広島までいってきたぞ。

「ゲームでは年内に『アレスタ2』を発売します。これは気合を入れて開発してますから、MSX2版としては最強のシューティングになると思いますよ」と、自信たっぷりに話してくれたのは仁井谷社長。「昨年発売した『アレスタ』の評判もよかったんですけど、正直いってコンパイルとしては満足がいくデキじゃないんです。画面いっぱいにキャラクターが表示されたときの動きも、もっともっと速くなると思いますよ」

というわけで、現在アレスタ2の開発にたずさわっているのは、コンパイルのNo.1プログラマーである広野さん。彼はポニーキャニオンから発売された『ザナック』や『ザナックEX』を開発した人だ。アレスタ2を作るにあたり、ザナックEXの高速バージョン（敵がたくさん出てきてもスピードが落ちないもの）も作ってみたというから、たのもしいね。

また、ディスクステーションも、年末からちょっと変わるらしい。隔月ごとに発売しているスペシャル号をやめ、月刊化するのだとか。それにともないパッケージも小さくなり、文庫本サイズに。さらに、サムシリーズなどをまとめた『DS文庫(仮称)』も創刊する。うん、コンパイルは元気なのだ。

☗アレスタ2を開発する広野さん。MSX版ザナックの作者だけに、期待も大きい。

☗画面に映っているのが、アレスタ2のグラフィックだ。開発は順調みたいだね。

☗コンパイルのサウンドチーム。楽器を片手にゲームミュージックを作り出すのだ。

ゲームアーツ

うわー、サムが歩いてるう!

⬆サムと肩を組んでいるのがお父さん……じゃなかった、社長の松田さんなのです。

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の発売元というより、ディスクステーションに連載中のサムシリーズを開発している会社、といったほうが、〝ああ〞と納得してくれる人が多そうなのがゲームアーツ。池袋の駅からちょっと歩いたところにあるオフィスまで、サムに会いに……じゃなかった、新作情報をもとめていってきたよ。

「今年のウリは『ファイアーホーク』です。前作の『テグザー』同様、よろしくお願いします」と、ボクらを迎えてくれたのは、専務取締役の内田さん。先月号のMマガでもちらっとお届けしたように、戦闘機からロボットへの変形が話題になったテグザーの続編が、11月2日に発売されるのだ。ボクらがうかがったときは、その開発の真っ最中だったというわけ。

⬆マウス片手にコンピュータに向かうサム。残念ながら、〝素顔は公開してはダメ〞とか。

⬆左が上条さん、右が上坂さんの、ファイアーホークコンビ。発売を楽しみにしてます!

さっそく開発室のようすを見せてもらおうとすると……〝うわー、本物のサムが歩いてるう!〞。なんと巨大なお面をかぶったサムが、真剣な顔をして(?)MSXに向かっているのだ。ディスクステーションに掲載するゲームを、自らの手で開発しているのだとか。うーん、なんとも不気味な光景だなあ。

さて、話をファイアーホークにもどすと、開発を担当している上坂&上条コンビは、意外と余裕。カメラを向けたら、瞬間的に左のようなポーズをとってくれた。開発中のゲームを見せてもらったけど、グラフィックはキレイだし、スクロールもスムーズなので、期待していいよ。

ちょっと気が早いけど、来年の発売予定も聞いたぞ。元禄時代の外国人が見た日本を舞台にした、シミュレーションゲームの『ハラキリ』を、春ごろに発売したいとか。新分野を開拓するってわけね。

ポニーキャニオン

これからも海外のすぐれた作品を

⬆ありますねえ、目玉のマーク。赤い紙袋を手に近代的なビルから出てくる人々。

ポニーキャニオンといえば『ウルティマ』シリーズでおなじみだね。ほかにも『A列車で行こう』や『アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ』など、ほとんど月に1本の割合で発売が予定されている。さっそくお話をうかがいに、ポニカ事業部へとおじゃました。

私たちのお相手をしてくださったのは、ポニカ事業部の中島さん、賀川さん、有元さん、そして映像制作事業部の松本さんの4名だ。広い会議室のような部屋で目の前にずらっと並ばれ、なんだか面接を受けているようで緊張したなあ。

まずは、今後の予定を。

「9月21日に『ウルティマⅡ』を出します。『アドバンスト……』は10月を予定していたんですが、ちょっと延びそうなんです。年内はちょっと無理かもしれないですね。でも、その前に『ウルティマⅢ』を出す予定です……」

えっ、Ⅲが出るんですか?

「まだ開発中ですが、11月に発売を予定しています。今後もスケールの大きな海外のゲームを、洋画を紹介するような感覚で移植していきたいと思っています」と松本さん。

『アドバンスト……』の開発を担当している有元さんは、ディスクが氾濫している今、あえて4メガの石を使ってゲームを作るところに着目してほしい、とこのゲームに対する意気込みを感じさせてくれた。また今後は国際戦略として、中近東向けのMSXに対するソフトの開発も行なっていきたいとのことだ。

⬆花嫁募集中の有元さん。なかなかひょうきんな方なので楽しい家庭が築けそう。

⬆左から松本さん、中島さん、賀川さん。あー、緊張した。

日本テレネット

ビジュアルに自信あり!

⬆机に張り付いていたスタッフを無理にはがしてしまった。すいませんでした。

➡優子の人形とおたわむれになることもあるのだ。

新作『ヴァリスⅡ』も好評の日本テレネットに到着。地下道から来たわけではないのに、ビルに入ったらそこは地下1階。じつは急な坂道の下のほうにあるからなのだ。

今回の取材では、営業の福島さんにお話をうかがった。まずは、『ヴァリスⅡ』の開発において思いおこすことといえば……。

「あれはMSXより先に、すでに他機種で発売していたので、それに劣るようなものは絶対に作りたくない、っていう気持ちがありましたね。だから内容は一部分もカットしてませんし、ビジュアルにも力を入れました」

確かにそのあたりは納得できました。そういえば主人公、優子のイメージガール募集なんていうのもありましたよね。

「ええ、たくさんの応募がありました。みなさんかわいかったですよ」

いままでクールに話をしていた福島さんも、このときばかりは目尻が下がってしまった。

えーっと、ではなにか新作がありましたら教えてください。

「年末なんですが、『アルバトロスⅡ』を発売する予定です。もちろんゴルフのゲームですが、今回はビジュアル展開に注目してください。これまでのゴルフゲームに比べてビジュアル面が非常に充実しているんです」

⬅福島さんってとっても実直そうでしょ。話すとますます実直そうな感じがするぞ。

なにかとビジュアルにこだわっているような気がしますね。

「そうですね。アニメのような流れになるように、細部にわたって気を使ってます。元アニメーターのスタッフも参加していますし、その点は期待していてください」

そんなわけで、キャラクターの動作や構図などの、細かい部分まで気になるという読者のキミは、この日本テレネットに注目していてほしいな。まずは『アルバトロスⅡ』を待とう!

ウルフチーム

明かるいことはいいことだ

早稲田の駅から、アッという間についてしまうほど近いビルの中にあるウルフチーム。あんまり近いので道に迷ってしまった。

われわれのお相手をしてくださったのは、営業の石井さん。まずいくつかの新しい試みが見られる『ガウディ』について聞いてみた。

「あのゲームはプレイヤーの進め方によって、多少シナリオが変わるんです。だから、自分の気に入らないシナリオを続けずに、やり直したい場所まで自由に戻れるシステムにしたんですよね。これならアドベンチャーゲームによくある、あんまり楽しくないコマンド探しを回避できるでしょ」

確かにアドベンチャーゲームの中には、無意味なコマンド探しが多いものもある。細かいことでも少しずつ改善していこうという前向きな姿勢がうかがえるね。

新作については、もう具体的に決まっているのだろうか。

「ええ、今年の秋にはお待ちかねの『アークスⅡ』が発売になる予定になってるんですよ」

⬆服装がリゾートしていた石井さん。「やだなあ、今日だけですよ、今日だけ!」

おおっ、いよいよ出るんですね。『アークス』の延長上になるのだろうか。

「前作はダンジョン主体のRPGだったけど、今回は企画の段階でいろいろと検討して、結局はアクションRPGの形をとることに決まりました。舞台設定は前作の10年後で、あのときまだ少年だったピクトが主人公になるんです。大きく成長したピクトを楽しみにしていてくださーい」

うーん、ユーザーのことを本当に考えてくれているということが、ひしひしと伝わってくるなあ。

⬆撮影を始めたら、みなさんがわさわさ集まって来てくれた。協力度は100パーセントを超えていた。

⬆こちら夏休み返上で取材に協力してくれた、プログラマーの受田さん。右から魔の手が伸びる……。

ヘルツ

いやおうなしに期待しちゃう!!

『サイコワールド』、『ハイディフォス』と、次々と技術力を駆使したソフトを出しているヘルツ。ビギナーからマニアまで楽しめるゲーム作りが好評だ。

「ハイディフォスの開発は本当に大変でしたよ。発売日に間に合わせなければいけないということで、スタッフ総動員で仕上げましたからね。時間に追われて作ったんで不満もありますねえ」とシステムリーダーの吉田さんは自社ソフトを厳しく評価している。よりよいものを、という意気込みがこちらにもひしひしと伝わる。

⬆いつお会いしてもダンディーな吉田さん。おヒゲがトレードマークです。

今までアクション性の強いゲームを出し続けてきたヘルツだが、次回作はなんとRPGだというのだ。「いやあ、前々から作りたいと思っていたんですけど、ようやくシナリオがまとまりまして。中世を舞台にしたファンタジーもので、『レナム』というアドベンチャー的な要素を入れたRPGです。これについてはじっくり開発しますので、期待してほしいですね」と、自信に満ちた表情で語る吉田さん。うーむ、力がはいってる。開発途中のグラフィックをチラッと見たが、まるでデジタイズしたようにリアル。取材班はいやおうなしに期待してしまったのであった。

そのほかの予定としては、今までにないようなシステム(まだ秘密)を取り入れたシミュレーションゲームと、『サイコワールドⅡ(仮称)』を企画中だそうだ。首を長くして待ってると、なにかいいことがありそうだね！

⬆ヘルツの裏の"顔"といえる加藤さんはハイディフォスのキャラクターのデザインを担当した。

⬆『レナム』のグラフィックはスゴイ。体、大丈夫かなあ、と心配してしまうくらいの描き込みようだ。

デービーソフト

北から吹きつける風はすごいぜー

北海道は新札幌からちょっと離れたテクノパーク。ここには数々の企業がひしめく。まるで近未来都市をほうふつさせるその場所に、デービーソフトの技術部はある。

麻雀ゲームの集大成ともいえる『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』、そしてそのデータ集と、ユーザーフレンドリーな姿勢が好評のデービーソフトで迎えてくれたのは企画部長の高橋さんと企画部の長部さんだ。

ところで今まで2本のデータ集が発売されたが、これからも発売するんですか？　という質問に、「聞かれるとおもったんですよ。うーん、とりあえず今のところは考えてないですね」、だそうだ。これまでのデータ集はすべて徹底解析してきたMマガである。今度は……と思ったのだが、予定はないそうである。ちょっと残念だね。

「それよりも、今開発しているゲームがありまして……」、と現われたのは、デービーソフトのムードメーカーといえる技術部の小林さんであった。

「えーっと、いや、あるんですよ。今作ってるんですけど、まだ公表しちゃダメなんですよ。でも、言いたいなあ。ああ、でも言えないんですよねえ。でもほら、ここまで出かかってるんですよ。あ一言いたいなあ」と、小林さんは開けた口を指さしてもがいていました。

結局、もう少しはっきりしてから発表するということで落ち着きましたが、このゲームは年末または年始にお目見えしそうである。

開発部のあるビルには卓球場やスカッシュのコートが屋内に、屋外にはテニスコートがある。デービーソフトが出すゲームが持つ独特のムードは、こんなゆったりとした環境の産物だと痛感した。とにかく謎の新作が楽しみである。

⬆知る人ぞ知る小林さん(右)と、バリウムを飲むのが趣味(？)というグラフィック担当の高殿さんです。

⬆和気あいあいとした雰囲気の長部さん(右)と高橋さん。お世話になってます。

⬆独特のムードで開発スタッフを引っ張る開発室長の柴田さん。ナイスガイである。

マイクロネット

硬派で攻めるぜ!

➡いかにもマシンルームといった感じの開発室。緊張した雰囲気が漂っている。

➡加藤さんと本田さん。極道陣取りⅡの解説、ありがとうございました。

➡マイクロネットがあるビル。白い壁が夏の日差しに当たってまぶしかった。

北海道のソフトハウスのなかでも古い歴史を持つマイクロネット。アダルトな雰囲気がムンムン漂う『麻雀狂時代スペシャル』や、ちょっとアブないテーマをシミュレーションゲームに仕立てた『極道陣取り』などでおなじみだろう。そんな一風変わったゲームを世に出しているマイクロネットにおじゃましました。

われわれ取材班を迎えてくれたのは開発部の加藤さんと本田さんだ。さっそく新作の予定を聞いてみた。

「今開発しているのが『極道陣取りⅡ(仮称)』です。これは4部構成になってまして、リアルタイムシミュレーションなのです」

このリアルタイムシミュレーションについて、少し詳しく説明しよう。たとえばあるユニットに移動の命令をしたとする。するとそのユニットは移動を始める。今までのゲームだと、そのユニットが移動し終わってから、次の命令をする形式だった。ところがこのゲームでは、ユニットが移動している最中でも、ほかのユニットに命令することができるのだ。もちろん、ユニットが作業していようといまいと敵は活動しているのだ。ということは、よりリアルなバトルをプレイすることができるわけだ。また、操作性にもかなり気を使っているようで、スムーズにプレイできるように考慮した操作方法をと心がけて開発しているようである。年末発売予定だそうだ。

そのほかの予定としては、好評だった麻雀狂時代スペシャルの続編を発売するようである。今度はどんな対戦相手がキミをてこずらせるのかと思うと、待ちどおしいね。それよりもどんなギャルが登場するかのほうが気になったりしてね。なにはともあれ楽しみだぞ。

イーストキューブ

マイペースな力強さを感じるぞ

イーストキューブは札幌駅から車で数分のところにある。これまで『王子ビンビン物語』、『白夜物語』と〝物語シリーズ〟を発売してきたソフトハウスだ。そして今回、新作の情報を求めてイーストキューブを訪れたのである。今までのタイトルから考えてもしや次も……、という期待を胸に。

「ええ、次も〝物語〟ですよ。タイトルは『エストランド物語』といいます。ジャンルとしては正統派RPGとでもいいましょうか」と語ってくれたのは企画開発室室長の成田さんだ。そうか、やはり第3弾も物語できたか、と取材班もニヤリとしてしまった。ここで、エストランド物語の大まかなストーリーを紹介しておこう。

あるところにエストランドという、小さいながらも緑に恵まれた平和な島国がありました。ところがある夜、そう、エストランドのはるか北の沖に不吉な光が立ち昇り、大きな地震が大地をゆるがしました。見たこともない怪物が現われ、国王の一人娘エミアをさらっていってしまったのでした。警備隊は全滅し、行方を追った兵士はだれも帰ってきませんでした。……それから1ヵ月たった今、怪物によって殺された警備隊長エルドの息子は旅立った……。

ストーリー展開によって入れ替わるパーティーのメンバー、膨大なメッセージ量など、かなりの意欲作だ。年末発売の予定だから、今から貯金しておくといいね。

⬆好評だった前作『白夜物語』はアドベンチャーだったね。

⬆「顔は出さないで」とシャイな成田さん。

⬆東峰通商EC事業部というのが正式名称なのです。この看板も納得いくでしょ?

CAI Community Plaza

レーザーディスクとMSXが合体したよ

■旺文社の"O-THE"システムをリポート■酒井邦秀

Mマガの読者の中にも、受験生はいっぱいいるだろうね。でも、そんな人たちにとってのコンピュータは、受験勉強を邪魔するニクイ存在。一見すると敵どうしみたいな、この"コンピュータと受験"というふたつを結びつけた学習システムが今回のテーマだ。

旺文社が受験用のCAIを開発したよ

前にも書いたことがあると思うけれど、CAIが広く使われるようになるための鍵は、結局"受験"が握っていると思う。2ヵ月ほど前に紹介した河合楽器のシステムは、"点数"と結びついていないところがよかったのだけれど、それだけに小学校低学年まではともかく、受験を控えた学年向きではないのだね。文部省が推進しようとしているらしいコンピュータ利用教育だって、中学校や高校では受験を無視するわけにはいかないだろう。もし受験から遠いところでコンピュータを利用することになれば、受験生がコンピュータを使った学習を敬遠することになるのは目に見えているからだ。

そんな状況下で、受験界の大立て者である旺文社が、"O-THEシステム"という大学受験向けのコンピュータ利用に乗り出してきた。それにMSXが使われているとなればCAIの将来を占う手がかりとして注目しないわけにはいかない。さっそく取材にいってきたよ。

旺文社が早稲田大学の寺田文行先生と共同で、このシステムの開発をはじめたのは5年前。それが去年の秋に完成して、いま販売が開始されたばかりだ。大学受験といっても現在は寺田先生担当の数学と、神奈川大学の松山正男先生担当の英語だけ("大学受験でも合否に多大な影響を与える教科"を選んだのだとか)。価格はハードとソフト一式でなんと267万円で、対象となるマーケットは、塾や予備校が中心だそうだ。

ラジオ講座のスタイルを継承

それではハード構成から説明しよう。中心となるのはレーザーディスクプレーヤー。そして、レーザーディスクの中にぎっしり詰め込まれた、受験の知識と技術をうまく取り出すために、MSX2仕様のマシンがコントローラーとして使われている。そのほかに、静止画像のときにも音声を出せるようにした専用のマシンがひとつ。全部で96万8000円也。

一方ソフトは、英語10章、数学20章の構成で、レーザーディスク1枚につき1章ずつ入っている。英語は大きくわけて、英作文、文法、速読法、会話関連の4つ。数学は数学Ⅰ、基礎解析、代数解析、微分積分、確率統計にわけられている。こちらが全30枚のセットで、価格が171万円だ。

動画などをレーザーディスクに記録できる時間は、1枚につき通常2時間。けれどもO-THEシステムの場合、画面に出てきた例題を自分で解いたり、ドリルをやったりする時間を含めて、1日の勉強時間が約90分。7日間で1章を終えるように作られている。

勉強のスタイルは、基本的には旺文社の大学受験ラジオ講座のテレビ版といった感じ。先生の講義

O-THEシステムとは

基礎学習から大学受験までの多様なニーズを満たす学習システムが、旺文社のO-THE(オー・ティー・エッチ・イー)システム。これは旺文社、寺田先生、ハイブリッド、エデュケーションの頭文字をとって名付けられたもの。リアルな画像、音声、ランダムアクセス機能、そして膨大な情報量を持つレーザーディスクを、MSXで制御することで可能になった、個別対応、対話型の教育システムというわけだ。

従来はCAIと聞くと、"コンピュータ単独で行なわれるもの"といったイメージを持ちやすかったけど、レーザーディスクと組み合わせることで、まったく新しいCAIの可能性を切り開いたといっていい。次々と生まれるニューメディアの卓越した機能を活用したシステムなんだね。

問い合わせは次の住所まで。

〒162 東京都新宿区横寺町55
株式会社旺文社・教育事業局
メディア開発事業部
メディア事業課
☎03-266-6377

する顔がしばらく映ると、例題が画面に出てきて、先生がそれを指さしながら解説をしてくれる。そして、ここで学んだ知識と技術を使って練習問題にチャレンジ。正解ならば次へ進み、誤答ならばもう一度やり直すというわけだ。ただ残念なことは、誤答したときにその原因によってあとのコースが枝分かれする、といった設計にはなっていないんだ。

そのかわりO-THEシステムで勉強するときは、最初の時間に診断テストを受けられるようになっている。その結果により教科書章末レベルの〝基礎コース〞、中堅国公立大学、私立大学2次レベルの〝標準コース〞、東大、京大、早慶などの〝難関コース〞の3つのコースにわけられるわけだね。各章は数学でも英語でも5節にわかれていて、各節はさらに講義、例題、練習問題、ドリルの4つにわけられる。講義や例題はどのコースでも同じだけど、練習問題のところだけが、3つのコース別に難易度の違う問題が用意されているわけだ。

そして最後に〝実力診断テスト〞を受けると、ひとつの章が終わったことになる。

目指すは個別対応と対話型ソフトウエア

このシステムのキーワードのひとつは、CAIでは毎度おなじみの〝個別対応〞。しかしこれがなかなか問題の多い表現なんだ。

文字どおりに意味をとれば、学習する生徒一人一人に合わせて、別々の学習課程が用意されているということになるはずだね。ところがストラットフォード・コンピューター・センターと、千葉市教育委員会が協力して作り上げたオーサリングシステムのときも、1クラスを3つにわけるのがやっと、という話だった。十人十色というところまでもいっていないわけだ。

一人一人の習熟度に合わせたコースを、一人一人の理解度に合わせたペースで勉強していく、ということが理想だとすると、残念ながらその理想を実現したソフトはボクの知る限りではまだできていないようだ。そういった意味ではこのO-THEシステムも、〝理想的な個人教育システムです(宣伝パンフレットからの寺田先生の言葉)〞といい切るには、ちょっと苦しいところがあるかもしれない。

いつの日かCAIソフトウエアが成熟すれば、公正取引委員会が乗り出してきて、インスタントラーメンの成分表示のように、〝個別対応学習を謳うCAIソフトウエアは、画面数、枝分かれ数、最大可能経路数をパッケージに表示すること〞などという命令を出すことになるかもしれない。けれども残念ながら、いまのCAIソフトウエアの現状というのは、まだそんな基準の必要などとても考えられないくらい未発達なのだと思う。

もうひとつ、ちょっと手厳しくなってしまうかもしれないが、現在のコンピュータ界の限界に関係した点を指摘しておこう。O-THEシステムは〝対話型〞であることを強調している。これはある意味では確かにそのとおりで、生徒はキーボードを使って数字やアルファベットを入力し、それによって正答誤答の区別をコンピュータが知らせてくれる。誤答の場合にどうしたらよいかは、塾の先生に教えてもらえばいいだろう。

ただ、本当の対話型でないことが最大の欠点となるのは、英文解釈の勉強のとき。パンフレットにも〝大学入試においては読解力に大きな比重が置かれている〞とあるけど、英文解釈を学習する章は残念ながら用意されていないんだ。

⬆O-THEシステム担当の安永さんです。

⬅実際にシステムを前に、話をうかがいました。

とはいえ、このことに関して一方的に旺文社を責めることはできない。生徒が英文和訳の答えを入力し、それが正しいかどうか判断することなど、現在の最高のコンピュータを使ったとしても、とてもできることではないのだからね。本当の〝対話型〞ソフトウエアは、コンピュータの能力がとてつもなく高くなって、人工知能の研究が飛躍的進歩を遂げない限り登場しないのじゃないだろうか。

また最後に、英語に関してひとつだけ問題点を指摘しておくことにしよう。ただしこの点も、単に旺文社あるいは松山先生だけを責めるべきでないことは、前もって断わっておくね。

英作文の例文の中に、構文を理解させるためにむりやり作ったような文章が、いっぱい出てくるんだ。たとえば、関係代名詞を説明する部分に、

He is a man who lives in my neighborhood.

という文章がある。whoという関係代名詞の使い方の理解には参考になるのかもしれないけれど、こんな文章が出てくる場面は実際にはありえないだろう。Heが主語になっているからには、彼が男性だということはわかっているはず。

He lives in my neighborhood.

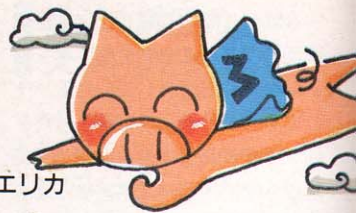
という表現が一般的なものだと思うのだけれど……。

受験の問題点がソフトに影響する

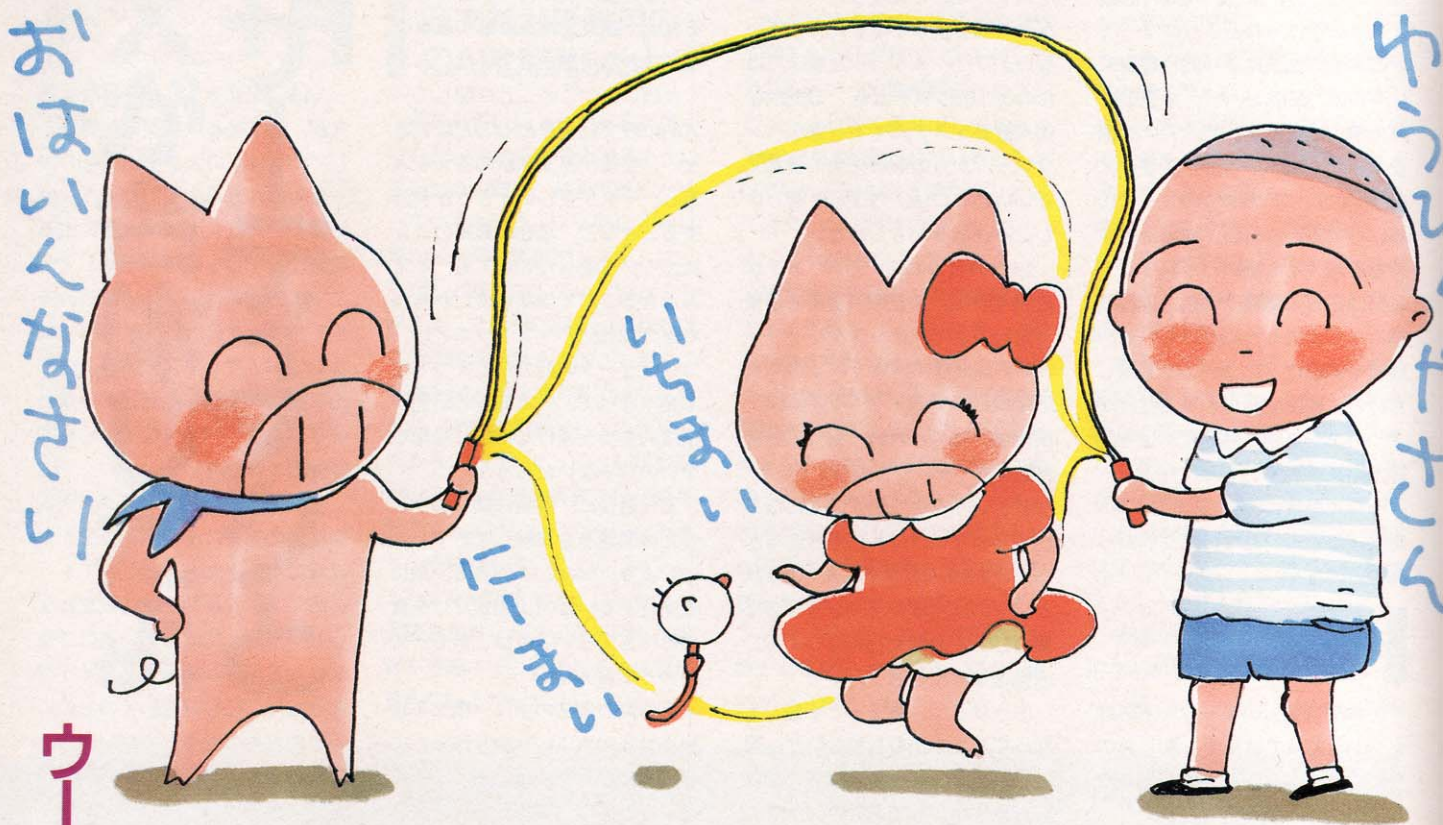
では、なぜそうした不自然な英文が、旺文社という英語を得意としているはずの大きな出版社の作ったものに登場するのだろう。ひと言でいえば、大学の入試に出る英語がおかしな英語だからだ(ここでこの問題は、大学の英語の先生であるボクにとって他人事ではなくなる)。そして、大学の入試に出る英語の問題がなぜヒドイかという理由は……長くなるから今回はやめておこう。

というわけで、O-THEシステムの英語の部分に不自然な英文がどんなにたくさんあったとしても、このシステムが〝受験〞に役立たないということではない。逆にプラスになる部分が相当数ありそうだ。なぜなら〝入試の英語〞そのものに不自然なものが少なくないから。日本の学校で教えている〝英語〞は普通の英語ではなく、コンピュータの世界でいう人工言語なのだ、といっている人が知り合いにいるけれど、どうも彼は正しいのではないかという気がするな。

いずれにせよ今回の取材は、受験に関する問題点を再認識させられるものとなってしまった。ボクにとって決して他人事でない問題だけに、厳しいコメントが多いことも事実。旺文社の方が気を悪くしないといいのだけど。いつかまた機会を作って、この問題に取り組んでみようと思う。

ウーくんのソフト屋さん#16

MSX 2 MSX 2+ RAM64K以上

イラスト&コミック—桜沢エリカ
プログラム———杉谷　成一

ウーくんのヘルシーなわとび

ウーくんはアクティブ

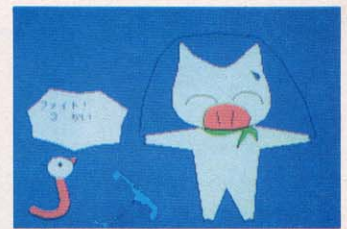
ようやく夏が過ぎようとしています。夏が終われば秋です。ちょっとあたりまえだけど。10月といえば体育の日がありますね。海やプールに泳ぎに行った人も多いと思いますけど、たまには家で手軽にスポーツしてみるのもいいですよね。簡単にできるスポーツといったら、なわとびです。けっこう疲れるんですよね、なわとびって。ウーくんもシェイプアップに挑戦します。ミンミンちゃんと一緒に家の庭でピョンピョン飛んで。さーて、何回跳べるかな、ウーくん。

プログラムの使い方

このプログラムはマシン語を使用していますので、打ち込んだら、実行させる前にセーブしてください。また、これはVRAM128キロバイト以上の機種でないと遊べませんので、自分のMSXのVRAMの容量をきちんと確認してから打ち込んでくださいね。

RUNさせるとウーくんとミンミンちゃんを描きますので、ちょっと待ちましょう。描き終ったら、スペースキーでスタートします。なわがグルグルと回り始めますので、うまくタイミングを合わせてスペースキーを押すとウーくんがピョンとジャンプします。なわが足に引っかかったり、頭の後ろになわがあるときにジャンプすると残念ながらアウトですので、十分注意してくださいね。

アウトになったらミンミンちゃんが何回跳んだか教えてくれます。

```
1000 'ウークン ノ ナワトビ
1010 CLEAR 1000,&HBFFF
1020 SCREEN 5,2:COLOR 15,5,5:CLS
1030 DEFINT A-Z:GOSUB 1970:DEFUSR0=&HC000:DEFUSR1=&HC002
1040 DIM PN(13):RESTORE 2480:FOR I=0 TO 13:READ PN(I):NEXT I
1050 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1:GOSUB 1470
1060 'メイン
1070 P=0:TN=0:SP=1:COLOR 1,15
1080 SET PAGE 0,0:COLOR=(PN(7),0,0,0)
1090 GOSUB 1450
1100 PSET (MX-15,MY-48):PRINT #1,"ウーくん"
1110 PSET (MX-15,MY-38):PRINT #1,"がんばって"
1120 PSET (MX-15,MY-28):PRINT #1,"ダイエットよ"
1130 IF STRIG(0)=0 THEN GOTO 1130
1140 GOSUB 1450
1150 PSET (MX-15,MY-48):PRINT #1,"ファイト!"
1160 FOR N=7 TO 13
1170   COLOR=(PN(N),0,0,0):DUMMY=USR0(N)
1180   FOR W=1 TO 80:NEXT W
1190   COLOR=(PN(N),2,3,7):DUMMY=USR1(N)
1200 NEXT N:N=0
1210 SET PAGE P,P
1220 COLOR=(PN(N),0,0,0):DUMMY=USR0(N)
1230 IF (P=0 AND N=6) OR (P>2 AND N>=12) THEN BEEP:GOTO 1300
1240 K=STRIG(0):P=P+K*(P<3)-(K=0)*(P<>0)
1250 COLOR=(PN(N),2,3,7):DUMMY=USR1(N)
1260 IF N=7 THEN TN=TN+1:SET PAGE ,0:PSET (MX-15,MY-38):PRINT
#1,TN;"かい"
1270 N=N+SP:IF N>13 THEN N=0
1280 GOTO 1210
1290 'ヒッカカッタ トキ ノ ショリ
1300 GOSUB 1450
1310 PSET (MX-15,MY-48):PRINT #1,"あ!"
1320 PSET (MX-15,MY-38):PRINT #1,"ひっかかった"
1330 FOR W=1 TO 1000:NEXT W
1340 GOSUB 1450
1350 COLOR=(PN(N),2,3,7):DUMMY=USR1(N)
1360 SET PAGE 0,0:GOSUB 1450:
1370 COLOR=(PN(N),0,0,0):DUMMY=USR0(N)
1380 PSET (MX-15,MY-48):PRINT #1,"いまのきろくは"
1390 PSET (MX-15,MY-38):PRINT #1,TN
1400 PSET (MX-15,MY-28):PRINT #1,"かいよ"
1410 FOR W=1 TO 1300:NEXT W
1420 COLOR=(PN(N),2,3,7):DUMMY=USR1(N)
1430 GOSUB 1450:GOTO 1070
1440 'フキダシ ヲ ケス
1450 LINE (MX-15,MY-49)-(MX+40,MY-19),15,BF
1460 RETURN
1470 'ガメン セッテイ
1480 XX=130:YY=50:MX=40:MY=150
1490 COLOR=(2,6,6,4):COLOR=(3,7,3,3)
1500 COLOR=(4,1,6,1):COLOR=(13,7,3,3)
1510 FOR I=6 TO 12
1520   COLOR=(I,2,3,7)
1530 NEXT I
1540 FOR I=0 TO 3
1550   SET PAGE 0,I:CLS
1560   PSET (80,5):PRINT #1,"ウーくん の なわとび"
1570   C=5:RESTORE 2230
1580   READ OX,OY:C=C+1:PSET (XX+OX,YY+OY)
```

うお一、デカいウーくんがジャンプ！

ミンミンちゃんが回数を覚えているよ。

各行の説明

1000〜1050	初期設定
1060〜1280	メインルーチン
1290〜1430	なわが引っかかったときの処理
1440〜1460	ミンミンちゃんのメッセージを消すサブルーチン
1470〜1960	画面設定
1970〜2000	マシン語のデータをメモリに書き込む
2010〜2210	ウーくんの顔、体のデータ
2220〜2290	なわのデータ
2300〜2360	ミンミンちゃんのデータ
2370〜2390	ミンミンちゃんのふきだしのデータ
2400〜2460	それぞれのスプライトを表示する位置用データ
2470〜2480	パレットの切り替えの順番データ
2490〜2540	マシン語データ

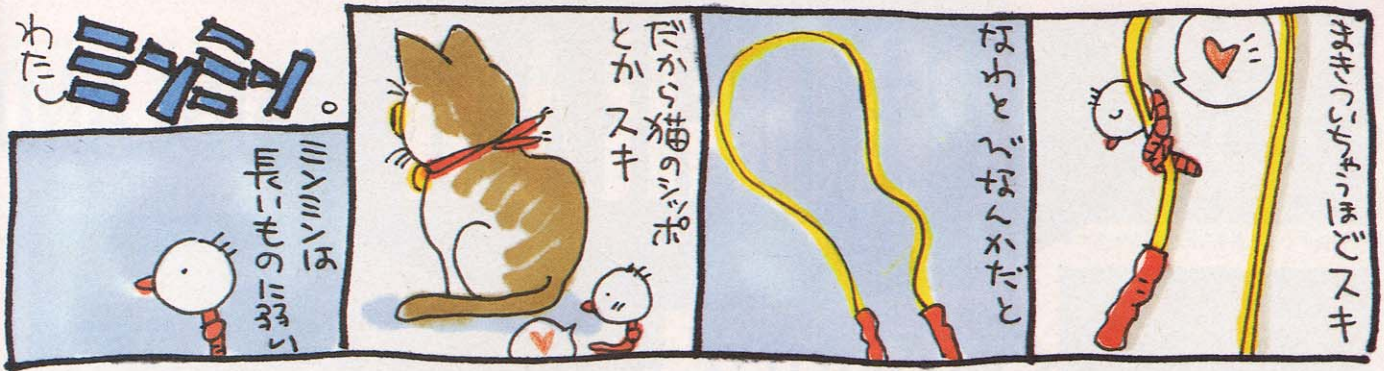
プログラム解説

このプログラムでは、ウーくんをSCREEN5の4枚の各ページに、パターンと位置を変えて描いておき、ページの0から3へ順番に切り替えることによって、跳んでいるように見せています。

また、なわとびのなわは、ウーくんと重ならないところはグラフィックで描いてパレットの切り替えで、重なるところはスプライトを使っています。マシン語のサブルーチンはこのスプライトを点滅させるためのプログラムです。

マシン語を使用しているため、改造するには、マシン語の知識をもっていなければ難しいと思います。もし改造する場合は、なわの回るスピードを早くしたり、ウーくんをべつのキャラクターにすると面白いと思いますよ。

それでは、くれぐれも打ち込みミスのないようにしてくださいね。

```
1590    READ X:IF X=256 THEN 1580
1600    IF X>256 THEN 1620
1610    READ Y:LINE -STEP(X,Y),C:GOTO 1590
1620    RESTORE 2020
1630    READ OX,OY:PSET (XX+OX,YY-(4*I)+OY)
1640    READ X:IF X=256 THEN 1630
1650    IF X>256 THEN 1670
1660    READ Y:LINE -STEP(X,Y),1: GOTO 1640
1670    IF I>=2 THEN RESTORE 2180
1680    READ OX,OY:PSET (XX+OX,YY-(4*I)+OY)
1690    READ X:IF X=256 THEN 1680
1700    IF X>256 THEN 1720
1710    READ Y:LINE -STEP(X,Y),1:GOTO 1690
1720    PAINT (XX+2,YY-(4*I)+2),2,1
1730    PAINT (XX+27+2,YY-(4*I)+61+2),3,1
1740    PAINT (XX+16+3,YY-(4*I)+74+3),4,1
1750    PAINT (XX+16-3,YY-(4*I)+74+3),2,1
1760    RESTORE 2310
1770    READ OX,OY:PSET (MX+OX,MY+OY)
1780    READ X:IF X=256 THEN 1770
1790    IF X>256 THEN 1810
1800    READ Y:LINE -STEP(X,Y),1:GOTO 1780
1810    PAINT (MX,MY+2),15,1
1820    PAINT (MX+11,MY+4),13,1
1830    PAINT (MX,MY+6),1,1
1840    PAINT (MX,MY+21),13,1
1850    PAINT (MX+11,MY-8),15,1
1860    SPRITE$(0)=CHR$(255)+STRING$(15,CHR$(0))+CHR$(255)+STRI
NG$(15,CHR$(0))
1870    RESTORE 2400:P=0
1880    FOR K=1 TO 6
1890      READ N
1900      FOR J=1 TO N
1910        READ X,Y:PUT SPRITE P,(XX+X,YY+Y),0,0:P=P+1
1920      NEXT J
1930    NEXT K
1940    PUT SPRITE 26,(0,217)
1950 NEXT I
1960 RETURN
1970 'ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｶｷｺﾐ
1980 RESTORE 2490:I=&HC000
1990 READ K$:IF K$="END" THEN RETURN
2000 K=VAL("&H"+K$):POKE I,K:I=I+1:GOTO 1990
2010 'ｳｰｸﾝ ﾉ ｶｵ
2020 DATA 0,0,2,0,7,10,14,9,6,2,4,0,3,-1,5,-4,12,-13,3,-3,2,2
2030 DATA 2,12,1,12,2,4,3,10,1,7,0,8,-1,5,-3,6,-5,4,-5,3
2040 DATA -2,0,-3,1,-3,1,-7,1,-11,0,-10,-1,-2,-1,-6,-2,-6,-3
2050 DATA -5,-5,-4,-8,0,-15,1,-4,1,-5,2,-9,1,-10,0,-13,256
2060 DATA 4,54,1,-3,2,-3,4,-2,8,0,4,1,2,2,2,3,256
2070 DATA 39,50,2,-4,4,-3,7,0,5,2,2,2,1,3,1,3,256
2080 DATA 16,74,2,1,-1,-5,0,-3,1,-5,2,-4,2,-2,5,-2,8,-1
2090 DATA 5,1,5,2,3,2,2,3,2,5,-1,4,-1,4,256
2100 DATA 27,61,2,11,256,39,60,-1,12,256
2110 DATA 52,25,5,2,2,3,-1,2,-2,0,-1,-3,-3,-4,256
2120 DATA 16,74,3,4,6,3,8,0,6,-2,6,-2,2,0,-2,4,-2,5
2130 DATA -1,6,6,-9,2,-5,4,3,3,5,0,-8,-2,-3,-2,-1,257
2140 'ｳｰｸﾝ ﾉ ｶﾗﾀﾞ1
2150 DATA 14,74,-41,7,2,4,-2,3,36,6,4,31,4,31,3,-2,4,2
2160 DATA 10,-29,13,29,4,-2,3,2,2,-31,3,-32,38,-6,-2,-4
```

```
2170 DATA 2,-2,-44,-9,257
2180 'ウークン ノ カラダ゛2
2190 DATA 14,74,-41,15,2,4,-2,3,36,-2,4,31,9,31,3,-2,4,2
2200 DATA 5,-29,8,29,4,-2,3,2,7,-31,3,-32,38,2,-2,-4
2210 DATA 2,-2,-44,-17,257
2220 'ナワト゛ヒ゛ ノ ナワ
2230 DATA -28,84,-2,-4,3,-31,11,-36,14,-18,29,-4,31,4,16,19,18
,35,9,32,-2,3,256
2240 DATA -28,84,-2,-4,8,-30,12,-21,6,-4,67,0,13,6,10,18,14,32
,-2,3,256
2250 DATA -28,84,-2,-4,10,-18,12,-12,77,0,18,13,12,13,-2,3,256
2260 DATA -28,84,-2,-4,24,-5,17,-1,47,0,18,1,23,6,-2,3,256
2270 DATA -28,84,-2,4,9,8,24,8,7,1,51,0,7,-1,19,-7,12,-8,-2,-3
,256
2280 DATA -28,84,-2,4,23,32,18,9,52,0,16,-10,20,-30,-2,-3,256
2290 DATA -28,84,-2,4,17,44,14,22,70,0,12,-16,16,-49,-2,-3,257
2300 'ミンミンチャン
2310 DATA 0,0,6,2,3,2,1,4,0,4,-2,3,-3,3,-2,1,-3,0,-2,0,-3,-1,-
3,-2,-2,-5
2320 DATA 0,-4,2,-3,2,-3,6,-1,256
2330 DATA 6,2,4,-1,3,0,-1,4,-2,3,256,-6,1,-2,-2,256,-8,4,-3,-2
,256
2340 DATA -10,7,-4,0,256,0,5,2,2,-2,2,-2,-2,2,-2,256
2350 DATA 3,19,2,7,2,8,1,7,-1,6,-4,5,-8,3,-6,0,-11,-4,-2,-3,1,
-3,2
2360 DATA -1,3,1,6,3,4,0,6,-1,1,-3,1,-5,-1,-5,-2,-9,-1,-7,256
2370 'フキダ゛シ
2380 DATA 11,-5,16,-5,19,-2,1,-15,5,-14,-7,-6,-14,-11,-17,2,-2
2,-4
2390 DATA -9,11,-9,9,4,13,0,10,19,6,16,7,257
2400 'スプ゜ライト イチ ノ デ゛ータ
2410 DATA 5,-2,24,14,24,30,24,46,24,49,24
2420 DATA 5,-6,49,10,49,26,49,42,49,56,49
2430 DATA 3,13,73,29,73,45,73
2440 DATA 4,11,104,27,104,43,104,48,104
2450 DATA 4,13,128,29,128,45,128,49,128
2460 DATA 5,3,153,19,153,35,153,51,153,58,153
2470 'PALETE NO. TABLE
2480 DATA 6,7,8,9,10,11,12,12,11,10,9,8,7,6
2490 'マシンコ゛ デ゛ータ
2500 DATA 18,04,0E,00,18,02,0E,01,23,23,5E,7B,FE,00,28,24
2510 DATA FE,07,30,20,1D,16,00,21,35,C0,19,46,21,3B,C0,CB
2520 DATA 23,19,5E,23,56,21,00,74,19,16,00,1E,10,79,CD,77
2530 DATA 01,19,10,F9,C9,05,05,03,04,04,05,00,00,50,00,A0
2540 DATA 00,D0,00,10,01,50,01,END
```

変数リスト

MX、MY	ミンミンちゃんの位置の基準となる座標
N	現在表示しているなわの位置
P	現在画面に表示しているページ
PN(n)	なわの位置がnのときに表示すべきページ数を格納している
SP	なわ表示のステップ
TN	跳んだ回数
XX、YY	ウーくんの位置の基準となる座標

お★知★ら★せ

最近『ウーくんのソフト屋さん』に送られてくる、プログラムのアイデアのおたよりが、ちょっと少ないのです。パッとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってください。文章だけでわかりづらいものは、説明にイラストを同封してくださいね。みんなが手軽に打ち込めるようなプログラムのアイデアをお待ちしてます。採用者にはMマガ特製グッズを差し上げますので、みなさんもどしどし応募してくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

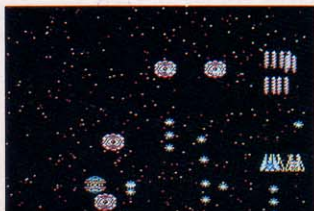
ILLUSION
356HO NO MARCH

SCHWEIZERISCHES KREUZ
OTAMACHAN

よく学びよく遊ぶ人のためのコーナーだよ!

ILLUSION

MSX2専用
by麻生聖沙

さあ、今月も1本目は活きのいいシューティングゲームを紹介することにしよう。

⬆とにかく敵の攻撃は熾烈極まりない。

⬆幻影は2個まで装着可能となっている。

このプログラムは縦スクロールの超高速シューティングゲーム。カーソルキーまたはジョイスティックを使って自機を操作して、スペースキーやトリガーAでミサイルを発射するというお決まりのパターンである。しかし、敵の攻撃はとても厳しいので、なかなか一筋縄ではクリアーできないぞ。

敵機を撃破していくと、ときどき黄色のパワーチップが出てくる。これを一定量取ると、自機の周りに幻影が現われるようになっているのだ。幻影は自機と同じ攻撃能力を持っていて、最高2個まで装備することができる。強力な援軍になってくれるはずだ。

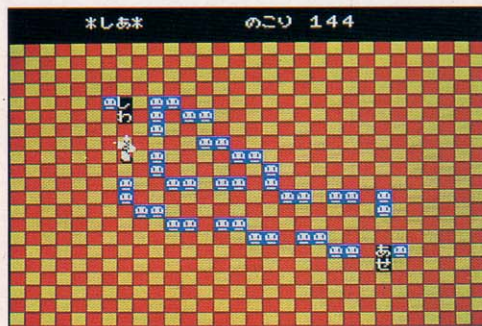
全部で3ステージ用意されている。各面の最終地点に達すると、突然スクロール方向が逆転して、巨大なボスキャラが登場する。こいつを倒せば1面クリアーなのだ。

難易度がかなり高いけれど、画面上で大量に飛び交う敵弾をかわしつつバンバン連射しまくる、爽快感あふれるゲームだぞ。

⬆背景が逆方向にスクロールするなか、ボスキャラが登場。連射で破壊しよう。

356歩のマーチ

MSX16K以上
byプロラド

明かるい明日を予感させる楽しいゲームだ。どこかで聞いたことがあるようなタイトルだけど、気にしないように。

⬆一歩ずつ、地道に進んでいって幸せを手に入れよう。

プログラムを走らせてみると、画面の中央に着物姿(?)のキヨ子さんというキャラクターが出てくる。そいつをカーソルキーで上下左右に動かして、あちこちに落ちている〝し〟、〝あ〟、〝わ〟、〝せ〟の4文字を順番に拾っていき、画面右上に表示された制限歩数がなくなるまでにすべてそろえればめでたく1面クリアーなのだ。

ただ、キヨ子さんはなぜか3歩あるくたびに2歩後退してしまう、という困った性質がある。おまけに後退しているときに通った道はもう二度と通れなくなってしまうから注意が必要だ。心配な人は、「3歩あるいて2歩さがる」と口ずさみながら進めば確実だろう。

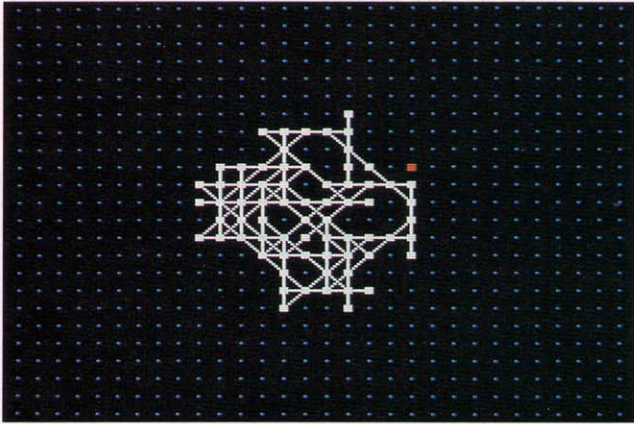
ステージ数は7つ。操作に慣れてしまえば簡単にクリアーできるけど、たまにはこんな肩のこらないゲームもいいんじゃないかな?

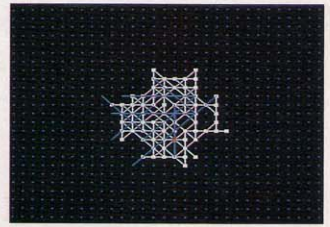
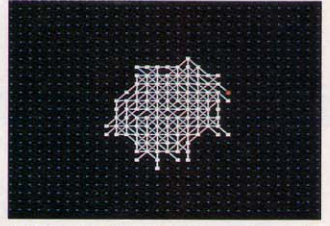
スイスの十字

MSX2専用
byらっきい

このプログラムはアスキーネットMSXからの転載。ある規則に従って線分を引いていき、手づまりまでに引けた本数を競うゲームだ。

このプログラムはMSXベーしっ君対応。ベーしっ君がなくても動

➡見た目とは裏腹にかなり奥が深いパズルゲームなのだ。

くが、のちに説明する検索機能を使うと時間がかかってしまうから注意しよう。また、操作はテンキーで行なうが、テンキーがない機種のユーザーのため、1～9キーの代わりにそれぞれm、,、.、j、k、l、u、i、oキーでも動かせるようになっている。

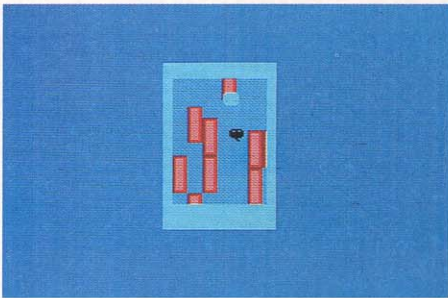
まず画面に36個の点が十字にセットされる。8、2、4、6キーでポイントを動かし、5キーで線を引くモードに入り、テンキーで方向を指定する。引ける線分は既存の4つの点と空白箇所を結ぶ長さ4のもので、引いた結果、空白箇所には新たな点が打たれるようになっている。また、線分は重複させることはできない。0キーまたはスペースキーを押すと線が引けるところを探す検索モードに入る。見つからなかった場合は、スコアが表示されてゲームオーバー。

⬆検索機能を実行するとこうなるのだ。

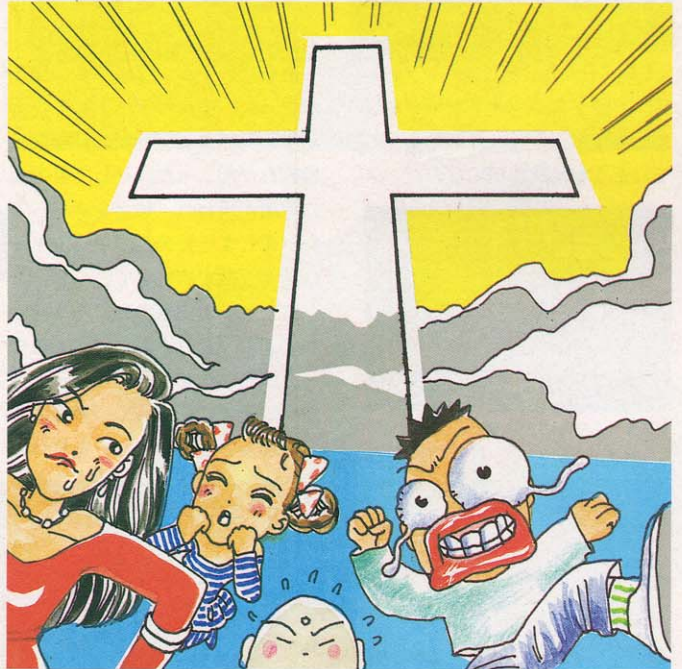
⬆初めのうちは思うようにいかないかも。

おたまちゃん

MSX2専用
byRIN

かわいいおたまじゃくしが主人公のアクションゲーム。短いプログラムなので、簡単に打ち込めるんじゃないかな。

プログラムを実行すると、黒いおたまじゃくしがしっぽをふるわせながら登場する。こいつをカーソルキーで左右に動かすんだけど、そのままでは川の流れでどんどん下のほうに流されてしまうので、スペースキーをタイミングよく連射すると上流のほうへのぼっていくようになっている。でも、川にはたくさん流木がある。それにぶつかると前に進めなくなっちゃうので、できるだけよけて進むようにしよう。

⬅激流に負けずにひたすら泳ぐのだ。

また、おたまじゃくしの行く手をはばもうとする敵も現われるからさあ大変。敵につかまったり、一番下まで流されてしまったらアウトだ。

ショートプログラム作品を大募集中なのだ!

このコーナーでは、みなさんが作ったショートプログラムの投稿をお待ちしています。プログラムができあがったら、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号とプログラムの操作方法を書いた紙といっしょに編集部まで送ってください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、盗作や二重投稿などは絶対にしないでください。

また、今回掲載した『スイスの十字』のハイスコアコンテストも行ないます。現在のところの最高はMSXネットのBLAZERさんの125本。100本を超えられたら、方眼紙などに図を書き写して送ってくださいね。

両方とも、あて先はこちらです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

今月のソフコンは、ひさびさのRPGの登場だ。残念ながら入選は逃したものの、かなりいいデキ。MSXマガジン'88年10月号のソフコン入選作、『ラドラの伝説』クラスといってもいい。少し手を加えて、みんなの前に姿を見せるのももうすぐ!?

RPGファンなら見逃せない!

Devil Hunter

いけにえの魔境　　長崎県/小村勝也

壮大なシナリオなのだ

『Devil Hunter(デビルハンター)』は、ドラクエやハイドライドが好きな人なら、かならず夢中になってしまう本格的なRPGなのだ。ストーリーもかなり奥が深く、十分に楽しめるぞ。

ある村にいる少年、つまりキミが主人公。彼女とデートしている最中に突然カミナリが鳴り響き、地割れが起こった。そして目の前に悪魔が現われ、彼女をさらっていってしまったのだ。そこでキミは彼女を捜す旅に出ていく……。

旅立つ前に王様のところへ行ったところ、どうやら王様の大事な一人娘もいなくなってしまったらしい。王様に頼まれて、キミの旅は、彼女と王女のふたりを見つけ出すものとなったのだ。

途中、たくさんのモンスターたちと戦いながら、彼女たちを救い出すために、町から町へと話を聞いてまわり、いろんな事実を知る。

そして最後に……、おっとこれは秘密だ。でも、よく考えられたストーリー展開に、きっと驚かされるはず。まあとにかく、RPG好きな人にとっては、プレイして満足できるレベルにあると思うな。

編集部の人間もかなり夢中になってプレイしていたぐらいだから、かなりいいデキといえる。

⬆どうやら王様の大事な娘も、いなくなったようだ。彼女も救い出さなければ。

⬆旅に出る前に、町で武器を購入しておく。これから、長い旅の始まりとなるのだ。

ユニークな敵キャラがいっぱい!

このゲームは、敵のキャラクターがかなりユニークなのも魅力のひとつだ。とーぜん、最初のころの経験値稼ぎのためのザコもいるけど、だんだんゲームが進むにしたがって、とってもたくさんの種類の敵が出てくる。

こいつらを倒すためには、どうしても自分のレベルが高くないと苦労することになる。こりゃー、とてもかなわないなーと思ったら、ひたすら逃げ回ったほうがいいかもね。それで、ザコ相手に経験値稼ぎに徹するのもいいだろう。

ただ、戦いの中で呪文を覚えるというチャンスもあるので、逃げ回ってばかりはいられない。要は強い敵と戦うタイミングが問題になるわけだ。

それにしても、このキャラクターたちが、ていねいにしっかりと描かれていることには感心する。みんなもゲームを作るときには、こういう細かいところにも気を配ってほしいと思う。

⬆イヤなアリジゴク。けっこう手こずってしまうのだ。

⬆ゾンビだ。見た目といっしょで、かなり強力だ。レベルが低いうちは、できるだけ逃げたほうが無難。

⬆シーダ。ゲーム前半の経験値稼ぎに役に立つ、かわいいヤツなのだ。

⬆オオカマキリ。最初のころにでてくる、思ったほど強くないキャラ。

旅はまだまだ続く

順調にプレイしていけば、わりと早い段階で王女を救い出すことに成功するだろう。それからが、本当の長い旅になるのだ。村人全員がカゼをひいているのを治したり、魔術を解いたりといろいろと活躍するのだ。

ただ、手直ししたほうがいい点がいくつかある。コラムで指摘しておいたので、これから応募しようとする人は参考にしてほしい。

まあ、とにかくひさびさにハイレベルな作品が、ソフコンに送られてきたのだ。みんなもがんばって、おもしろくて遊べるゲームをたくさん送ってほしいのだ。

⬆この塔の中に、はたして何者がいるのか？　きっと強いモンスターがいるはず。

編集部より ひとこと

かなり完成度の高い作品といえるな。グラフィックも、敵キャラなどよく描き込まれているし、プレイしていて飽きさせない。

ただ、いくつかの問題点もあるぞ。いちばん気になったのは、町の中で会話するときに、いちいちディスクを読みにいくことだ。コレにはイライラさせられた。やっぱり、ひとつの町の中ではディスクアクセスを行なわずに、気持ちよくプレイしたいな。

それから、途中のレベル上げに手間がかかりすぎてしまうのも、気になった。せっかくストーリーがオモシロイんだから、テンポよく進んでいったほうがいいと思う。次回作に期待しよう。

ゲームオーバーでも復活できるのだ！

ありゃりゃ、ぜったい勝てると思っていた敵が予想外に強くて、とうとうヒットポイント0、ゲームオーバー。シクシク。ここで悲しいメロディーが鳴ったかと思うと、悪魔が登場してくる。復活のチャンスを与えてくれるのだ。

カードが3枚並んでいて、プレイヤーはその中から1枚選べる。もし、カワイイ女の子のカードを引いたら、いま持っているゴールドを減らすことなく、ゲームに復帰できるのだ。それ以外のカードの場合？　残念ながら、ゴールドは半分没収されてゲームに戻ることになる。このとき、いずれもヒットポイントは8になっている。

とくにゲームが進んでいって、いい武器を買おうとコツコツとゴールドを貯めていた人にとっては、この差はデカイ。女の子のカードを引いたときには、思わず自分のウンとカンの良さに感謝してしまうもんね。バンザーイ。

⬆ウウー、無念。力がたりずゲームオーバーになってしまったのだ。

⬆1枚のカードを選ぶ。ゴールドが半分になるかどうかの分かれ目だ。

たくさんの応募を待つ！

グランプリ賞金 50万円

“MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト”では、毎月読者のみなさんからのオリジナル・プログラムを募集しています。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対し、栄誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。

また、堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断わりします。

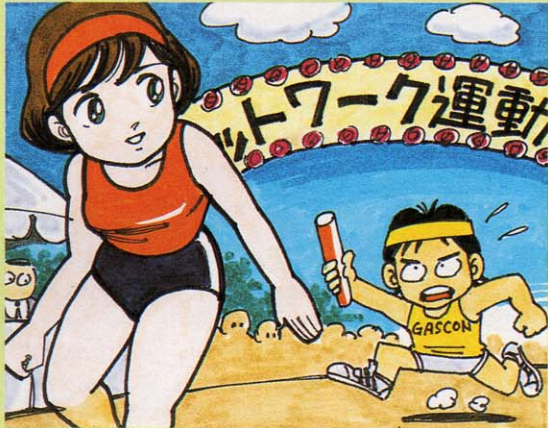
●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア（フロッピーディスク、カセットテープなど)。
②MSX、MSX2、MSX2＋の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

めざせ！ 堀井賞・木屋賞

あて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

ガスコン金矢と千倉真理の

おもしろネットワーク NET WORK

最近のソフトは高くなったとお嘆きの貴兄、ちょっとした便利なツールをお探しの貴兄､そんな人は一度､ネットワークのPDSをのぞいてみるといい。中には市販ソフト顔負けのすぐれたものがたくさん集められているぞ。これもネットワークの大きな魅力のひとつだよね。感謝、感謝。

PDSはネットワーカーの宝箱

世の中十人十色。いろんな個性を持った人がいるから楽しい。パソコン通信のネットワークにも、いろんな個性や特技を持った人が集まってくる。

コンピュータのプログラミングはできないけど、絵を描くことが好きだから、CGはまかせてね。という人もいれば、自分で便利なツールを作ったのだけど、みんなにも使ってほしいな、という人。音楽、コンピュータミュージックなら、まかせなさい！　という人などさまざまだ。そんなネットワーカーたちが、それぞれの自慢の作を持ち寄ったのがPDSってわけ。

PDSっていうのは、〝パブリック・ドメイン・ソフトウエア〞の略で、直訳すれば、公共に属するソフトウエア、要するに「誰でも自由にダウンロードして、使っていいよ」ってこと。PDSはネットワーカーたちの共有財産なのだ。

最近では、ソフトハウスもパソコン通信ネットワークのPDSに目を向けるようになってきた。

右の写真の『カオスエンジェルス』も、アスキーネットMSXで見かけたPDSといったら驚くかな？じつは、これ、パソコンショップなどで見かける店頭デモプログラムなのだ。じっさいにプレイすることはできないけど、どんなゲームなのか、絵やサウンドは十分に楽しませてくれるぞ。

『テナー』は、アスキーが開発中の迷路型パズルゲームだ。開発中ということは、まだ市販されてはいないけど、市販予定の試用版というわけ。で、とりあえず10面だけという制限はあるものの、市販前のゲームをプレイできるのはウレシイ。

メーカー側にとっても、多くのネットワーカーたちの率直な意見を、ネットを通し、じかに聞くことができるのでモニターとしてのメリットは大きいはず。今後、こういうかたちで、ソフトハウスもPDSを大いに利用してほしいね。

⬆『カオスエンジェルス』の店頭デモ。コレクターズアイテムとしても貴重なものだぞ。

⬆『テナー』の試用版もアスキーネットMSXのPOOLライブラリに登録されているのだ。

⬆『テナー』のタイトル画面。これが市販版として登場するのはいつになるか？

⬆市販版は、こんなふうな面が200面も用意されるという噂がある。楽しみだね。

パソコン通信を楽しむためのPDS

パソコン通信をより楽しむためのツールや通信ソフトなどもPDSとして存在する。ここでは、アスキーネットMSXにPDSとしてアップされているソフトウエアをいくつか紹介しよう。

まず、パソコン通信を楽しむために必要なのが通信ソフト。本体やモデムカートリッジに付属している通信ソフトもいいんだけど、使う人によっては、PDSの通信ソフトのほうが機能も豊富で使いやすいということで、愛用してる人も少なくない。

次にPDSのプログラムを利用するうえで必要なのが、ish.comと、unarc.com(コラム参照)だ。

また、パソコン通信を使った画像通信として注目されているのがNAPLPS(ナプルプス)という方式。NAPLPSの特徴は、違う機種どうしでも画像データは共通なこと。つまり、PC-9801というパソコン用のNAPLPSのエディタで描いた絵をMSXで見ることができるし、その逆もできるのだ。

mabTerm ver.1.0

マブターム

PDSの通信ソフトとして、もっとも有名かつ豊富な機能を持っているのがmabTerm(マブターム)。モデムカートリッジ用だけでなく、RS-232Cと市販モデムという組み合わせにも対応している。すでに前からmabTermを愛用している人も多かったけど、このほどバージョンアップされ、さらに機能が強力になった。

まず、通信速度は最高9600bpsまでサポート。通信プロトコルも無手順やXMODEMはもちろんのこと、アスキーネットで、おなじみのTransIt(トランジット)もサポートしている。さらに、独自のマクロ機能というものがあって、これをを使えば、あらかじめ指定したネットにオートログインなんかもできちゃうのだ。

⬆これが、mabTermの最新バージョンだ。いろんなネットで手に入るぞ。

通信ツール

ish.com & unarc.com

ish.comは、マシン語プログラムなどのバイナリーファイルをパソコン通信で転送可能なテキストファイルにコンバートしたり、コンバートしたファイルを復元するためのツールだ。

unarc.comというのは、通信時間を短縮するために、圧縮したファイルを元に展開するツール。

大手商業ネットから、草の根ネットにいたるまで、このふたつをセットで使うことが多い。

⬆ish. comはパソコン通信の世界ではあまりにも有名な石塚氏作のPDS。

⬆圧縮されたファイルを復元してくれるunarc. comも必携ツールの一つだね

画像通信

NAPLPS

ナプルプス

NAPLPSというのは、カナダの通信省が開発したビデオテックスの画像表示方法のこと。NAPLPS方式の画像データなら、異なるパソコンの機種どうしでも再現することができるのが特徴。しかも、画像を描く手順をデータとして記録するので、データ量が少なく、かんたんなアニメーションなども作ることができる。

アスキーネットMSXには、MSX2用のNAPLPSデコーダ(データを画像として再現させるソフト)、newnap.comもあるぞ。

⬆NAPLPS方式の画像データは、MSX上でこんなカンジに再現されるのだ。

フリーウエアとシェアウエア!?

PDSというと、〝著作権のないプログラム〟だとか〝タダでお金のかからないソフト〟と誤解している人もいるけど、これはまちがい。

アメリカでは、Copyrightの表記がないと、著作権を放棄したということで、文字どおり、PDSは著作権のないソフトということになるらしいけど、日本では、Copyrightの表示のあるなしにかかわらず、作者は著作権を持っているわけだ。

また、PDSには、フリーウエアとシェアウエアがあり、フリーウエアの場合は、〝タダでお金はいりません〟というもの。シェアウエアの場合は、〝もし、使ってみて気に入ったら、お金を払ってください〟と金額を明記してあるものから、〝いくらでもかまいません〟というものまでいろいろ。

また、お金を払ってくれたら、〝ちゃんとしたマニュアルと、今後のバージョンアップサービスも受けられます〟というのもある。

チャット DE デート

真理の部屋　第6回

「あ、この人テレビドラマで見たことある！」なんていう人もいるかもしれませんが、俳優という肩書きの前に、監督・脚本の利重剛（りじゅうごう）さん。高校時代から自主制作映画に数多く参加し、高い評価を受けてきました。そして、この秋初めての劇場用映画が公開。27歳の新人監督！

［真理］こんにちわ。
［利重］こんにちわ。
［真理］どうです？　感想は？
［利重］なにが？
［真理］とぼけないでくださいよ。
こういうのは、初めてなんでしょ？
［利重］うん。
［真理］ボードでおしゃべりしてる感想は？
［利重］ボードって何？
［真理］あのね……。
［利重］なんだかわかんないけど、面白いことだけは確かだ。
［真理］でしょ？　強引に連れてきてよかった。利重さんとはNHK
の番組で一緒に司会したのが最初の出会いで、あれが約4年前。
［利重］うん。
［真理］で、そのあと、去年かな、偶然、映画の試写室で会った時、「MSXマガジン読ん
でるよ」なんて言われて、びっくりしたの。
［利重］最初、真理ちゃんとMSXマガジンのつながりがつかなかった。真理ちゃんに、コ
ンピュータの話をしても、わからないと思ってたから。
［真理］今でも、わからないよ。MSXを選んだ理由を教えてください。
［利重］アドベンチャーゲームとか、ロールプレイングゲームをやりたかったから。
［真理］具体的にあげると？
［利重］『テトリス』は面白い。『上海』も面白かった。ああいうのは、確かに、はまる
。
［真理］ワープロも使ってたんでしょ？

⬆利重さんは人差し指打法。初めてのチャットとは思えない余裕です

［真理］　こんにちは。
［利重］　こんにちは。
［真理］　どうです？　感想は？
［利重］　なにが？
［真理］　とぼけないでくださいよ。こういうのは、初めてなんでしょ？
［利重］　うん。
［真理］　キーボードでおしゃべりしてる感想は？
［利重］　キーボードって何？
［真理］　あのね……。
［利重］　なんだかわかんないけど、面白いことだけは確かだ。
［真理］　でしょ？　強引に連れてきてよかった。利重さんとはNHKの番組で一緒に司会したのが最初の出会いで、あれが約4年前。
［利重］　うん。
［真理］　で、そのあと、去年かな、偶然、映画の試写室で会った時、「MSXマガジン読んでるよ」なんて言われて、びっくりしたの。
［利重］　最初、真理ちゃんとMSXマガジンのつながりがピンとこなかった。真理ちゃんに、コンピュータの話をしても、わからないと思ってたから。
［真理］　今でも、わからないよ。利重さんがMSXを選んだ理由を教えてください。
［利重］　アドベンチャーゲームとか、ロールプレイングゲームなんかをやりたかったから。
［真理］　具体的にあげると？
［利重］　『テトリス』は面白い。『上海』も面白かった。ああいうのは、確かに、はまる。
［真理］　ワープロも使ってたんでしょ？
［利重］　使ってた。でも、台本は全部手書き。
［真理］　何枚くらい書くの？
［利重］　今度の映画で、200字の原稿用紙で240枚くらいかな？　実際には、4、5回書き直した。
［真理］　だったら、ワープロの方が部分的な訂正もきいて、楽じゃないですか。
［利重］　でも、最初から自分で書き直すのが好きなんだよね。話も、どんどん違ってきちゃうんだけど、それがかえって面白いの。
［真理］　ふーん。内容もずいぶん変わります？
［利重］　変わる、変わる。だから、部分的に直したりしない。でも、撮影現場で急いで直したりするときは、ワープロでやった。
［真理］　さっそくですが、劇場用としては、初めての作品〝ZAZIE〟。主役の中村義人くんって、ロックバンド〝横道坊主〟のボーカルでしょ。最初会ったときの感想は？
［利重］　目がアブナイ奴だなって思った。で、ものの2、3分で仲よくなって、で、「やる？」って聞いたら「やる」。これで、決まってしまった。
［真理］　彼がしゃべるセリフは、利重さんの独り言を聞いているような部分が、かなりあったんだけど、演技指導のようなものはしたんですか？
［利重］　飲みに行ったり、映画見に行ったりはしたけど、それだけ。義人の場合、あまり言わなかった。
［真理］　映画の世界ってよく知らないんだけど、監督さんっていうのは映画館に人がたくさん入ると、それだけもうかるものなんですか。
［利重］　んにゃ。もうかりません。だから、映画監督になろうなどと思ってる人、やめなさい。
［真理］　でも、面白いんでしょ？
［利重］　面白いから、やめなさい。そのぶん、ワタシが撮れる。でも、映画監督になるなんて簡単なんだよね。「撮りたい」って言えば、いいんだもん。
［真理］　でも、お金の問題があるんでしょ？
［利重］　だから、〝アミューズ〟（注：〝ZAZIE〟の制作会社）のように、お金のありそうなところへ本（注：台本）持って行けばいいんだよ。今回もアミューズの会長は、ぼくの前の作品見ずに決めたんだもん。理由は、ぼくが〝明かるいから〟っていうのと〝誰の紹介もなしに来た〟っていう2点だったらしい。
［真理］　それは、知らなかった。で、映画の話に戻るけど、喫茶店のシーンで、ザジが女の子に自分でメニューを決めさせるシーンがあったでしょ？　女の人の意志を大事にしてる感じが好きでした。
［利重］　たいがいの女の人、好きだよ。

寝袋的生活……！

利重剛。1962年7月31日生まれ。横浜で生まれ、10代の高校生のころから都内のマンションにひとり暮らし。しかし、ワケあって（このワケは教えてくれない）今は宿がない。友だちのところを泊まり歩き、この寝袋的生活を4ヵ月続けてる。ルノワール（喫茶店）やサウナに泊まったこともあるっていうからエライ。

と、いかにもつかみどころがなさそうな紹介をしてしまいましたが、実は、いたってふつうで真面目。高校生向けの教育番組でご一緒したんですが、彼はひとりひとりの悩みや相談を真剣に受け止めていました。

千倉真理の 映画も大好き! 特別編"ZAZIE"

舞台は東京ウオーターフロント。元カリスマ的ロックンローラーのザジが、5年ぶりに昔の街に帰ってきたところから話は始まります。

ザジにとって、バンドはすでに過去の話。今は、すべてをなすがまま、起こるままに受け止めようとしていた。それは、投げやりではなく、自分を見つめるために。

壊れそうな喫茶店でコーヒーを飲んでは、自分自身や自分が見たものをホームビデオに録画するザジ。ビデオは彼にとって、一番素直になれる鏡だった。

昔のバンド仲間は、自分たちの夢をザジに託し、何とかバンドを再結成しようと、ザジを口説く。しかし断わり続ける彼。

⬆10月7日から新宿シネマミラノほかで公開されます。

ザジは考える。「自分はいったいどうなるんだろう」、「人を大事にするってどういうことなのか」、「人に認められるって大切なことなのか」、「自分は人前で存在しようと思ってるのか……」。

「ザジはザジだから、それでいいと思うよ」というガールフレンドの恭子(宮崎萬純)。また、喫茶店でバイトをしながら、ザジを想う画学生のブンちゃん(松下由樹)。彼女たちは、まっすぐザジを見つめ、ザジはおだやかに、その視線を返していた。

⬆ブンちゃんとザジ。このふたりの関係が素敵なの。

また、そんなザジの煮えきらない態度にフラストレーションを高めていく昔の仲間たち。ザジのビデオはやがて、混乱していく……というような展開。

今の東京をとらえながら、どこか懐かしくて、ふわりと包みこまれた感じになる作品です。

最後に、利重さんの今までの作品のいくつかをここで紹介しておきますね。1981年、岡本喜八監督作品の『近頃なぜかチャールストン』で、共同脚本・助監督・主演の3役をこなしました。その他、ロックバンドのプロモーションビデオを数多く監督しています。

[真理] あのね……。

[利重] いや、ホント。男が偉そうに言ってることって全部、女に教えてもらったことだもん(ふ、深い)。

[真理] 具体的に、ひとつあげて。

[利重] だから、映画の中でもいってるけど、「なにをやり始めるにも遅いってことはないんだぜ」っていうセリフ。あれは、女にいわれてハッと気がついたの。

[真理] なるほどね。そうやって、自分の感じていることを映像に入れていけるっていいですね。やっぱり、これからも映画は作っていきますか?

[利重] もちろん。

[真理] 俳優さんも?

[利重] いい仕事があれば。

[真理] そのとき、そのとき、選べばいいんだもんね。

[利重] そう、フリーの人間はそれしかないでしょ? やりたいことやってるっていうのが自慢なんだから。それしか自慢できるものってないじゃない。

[真理] 同い年なのよね。そうやって言いきれちゃうっていうのは、寝袋持ってる強みですか?(左ページのコラム参照)

[利重] そうですね。言いきってしまうほうが人が判断できるでしょ。「僕は、違うと思う」とか「それは、間違ってる」とか。だから、言いきっちゃうほうが楽しい。

[真理] 4年前から思ってたんだけど、利重さんっていつも自然に「自分を持ってる」感じってあるじゃない。私なんか始終、あわただしくしてるから、そういう悟ったようなとこ、感心しちゃうのよね。

[利重] ぼくも、4年くらい前から真理ちゃんが、変わらなくて、すごいと思う。

[真理] 私、変わりましたよ。

[利重] まったく、変わんなくて、ス、スゴイと思う。

[真理] まったく……! いいですよ、いいですよ。それでは、最後に、今年の具体的な予定を教えてください。

[利重] 9月のトロント映画祭に"ZAZIE"が出品されるんで、それに出て、10月はニューヨークに映画の仕事で行きます。

[真理] 今度は出演?

[利重] そう。ベロニカ・ソウルさんっていう女性監督なんだけど、彼女が来日したとき、ボクの『見えない』っていう16ミリの作品を気に入ってくれて「ゼヒ出演してくれ」ってことになったんです。

[真理] もう、ひとつ。今回、初めてのチャットの感想は?

[利重] すごく面白いと思う。3、4人でやると、すごそうだよね。映画もラジオも雑誌もそれぞれ、面白いじゃない? パソコンもやっぱり面白いよ。そう思う。

⬆「しかし、これはたばこの数が多くなるなあ」と、つぶやきながら……。

網元さん情報局

パソコン通信をしている仲間と直接会う機会などがあると、お互い相手のことはよく知っているのに、初対面だったりするわけで、とても不思議なカンジがする。オフラインで会うのも、また楽しい。

第1回お湯ネットSIGOPミーティングの報告だぞっ!

⬆ミーティングは、ふだんエライさんが集まるアスキーの重役会議室で行なわれたのだ。

お湯ネットには、フリートークや、網元さん組合などのボードのほかに、いくつかのSIG(シグ)と呼ばれるボード、それといろいろな問題を話し合うための3つの会議室がある。

SIGというのは、もう知っているかもしれないけれど、Special Interest Groupの頭文字を取ったもので、ま、趣味を同じくする人の集まりなわけだ。そのSIGのまとめ役の人をSIGOP(シグオペ)と呼んでいる。

お湯ネットを運営していくためには、シスオペだけでなく、それぞれのシグをまとめてくれるシグオペさんたちの協力が必要だ。また、会議室のボードでは、円滑な議事を進行するためにも議長さんの存在も重要。

そこで、日ごろ、お湯ネットで活躍しているシグオペさん、議長のみなさん、さらにスーパーアドバイザーとして、網元さん2の作者、ITOCHIくんにも出席してもらい、ミーティングを開いたのだ。

ふだんネットの中では顔なじみのメンバーも、こうして直接会うのは初めて。イメージどおりの人も、そうでない人もいるわけだけど、自己紹介のあとは、もう、昔ながらの友達ってカンジ。

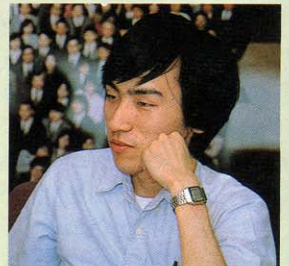
当日は、日曜日ということもあって、会議室の空調も止まっており、むんむんとする熱気の中、文字どおりに熱き(暑い?)話し合いが行なわれた。

まず、それぞれのシグの現状報告と今後の展開、続いて網元さんネットどうしの結び付きを深め、インターネット化をどう推進させていくかについて、意見やアイデアを出し合ってもらった。ここで、話し合ったことは、今後のお湯ネットの運営も含め、全国に広がる網元さんネットのインターネット化を実現させていくうえでも役立てていきたいと考えている。期待しててほしい。

あちーっ!!

お湯ネット
SYSOP:GASCON

⬅シスオペのガスコン金矢だ。特技は椅子を3つ並べた上でも寝返りをうてること。

スーパーアドバイザー
網元さん2作者:ITOCHI

⬆網元さん2の作者、伊藤克典くん。彼の運営するKOZAKURA-BBSが、網元さん2の原型になったのだ。

ゲームSIG
SIGOP:TAKAKO

⬆ゲームシグのシグオペは、Mマガの技あり一本にも採用された実積を持つ裏技師、宮田貴子さん(13歳)。

電脳小説SIG
SIGOP:TETUYA

⬆先月号でも紹介した電脳小説シグのシグオペを務めるのは、上氷哲也というペンネームを持つ、この人。

会議室1
お湯ネットを考える
CONF1 議長:AME

⬆お湯ネットの抱えるさまざまな問題を話し合うのが第1会議室。ここの議長を務めるのが、AMEくんだ。

会議室2
網元さん組合を考える
CONF2議長:GIJIN

⬆第2会議室では、網元さんネットのインターネット化について会議を進めている。議長はGIJINくんだ。

全国の網元さんネットを結びつける

インターネット構想

今回のシグオペ・ミーティングの主な議題は、インターネット化を具体的に、どう推し進めていったらいいか、ということ。

インターネットについては、度々このコーナーでも取り上げてきたけど、ようするに、網元さんをホストにしたネット（別に網元さんだけに限らず、いろんなネットが参加してくれたらウレシイ）どうしを結び付け、網元さんネットのネットワークを作ろうよ、ってことなのだ。

もっとわかりやすく書くと、インターネットというのは、PDSの考え方と似ていると思う。フリーウエアPDSは、基本的に誰もが自由にダウンロードして使うことができ、また、ほかのネットに転載することも許されている。優れたソフトや便利なツールなどのプログラムは、ネットからネットへと転載され、いろいろなネットの会員が利用できるようになる。

さて、インターネット化への具体的な活動と方法なんだけど、とりあえず、お湯ネットには、いろいろな網元さん２の拡張プログラムとフリーウエアPDSがあるので、これを全国に広めていきたい。

さらに、インターネット用の共通ボードを作り、ここに書き込まれたメッセージは、本人の了承を得なくても転載可能とする。ここで重要になってくるのは、このメッセージをネットからネットへ転載してくれる人、運んでくれる人の存在だ。

お湯ネットでは、この人たちのことを〝飛脚くん〟と呼び、全国から募集する。同時にお湯ネットの中に〝飛脚くんボード(CUG)〟を作る。CUGというのは、Closed Users Groupの略で、限られた人しか入ることのできないボードだ。このボードに入れるのは、飛脚くんたちの特権であるわけだ。飛脚くんたちは、このボードのメッセージを全国各地に転載し、また、全国各地の網元さんネットの情報をこのボードに持ち寄ることになる。

このインターネット化によって、全国の網元さんネットが結び付き、ネットワーカーたちが手に手をとれば、大きな力となるはず。全国規模のイベントなども開催できたら楽しいね。ぜひキミも、この運動に参加してほしい。

全国網元さん組合リスト

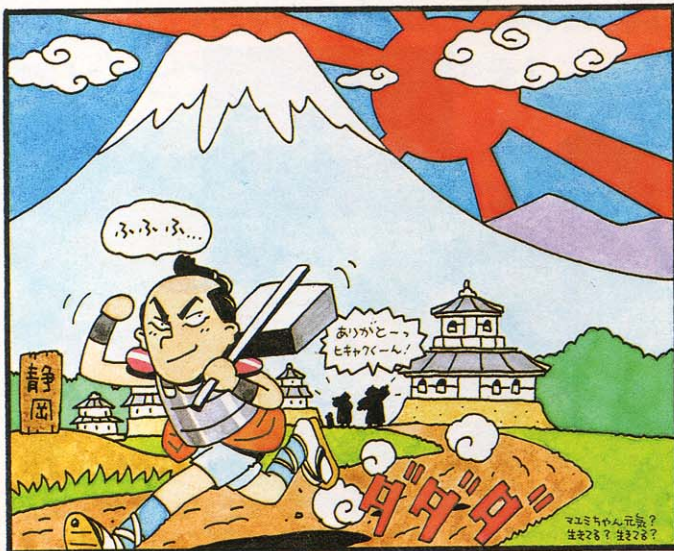
通信手順：N81XN（ノンパリティ・8ビット・ストップビット長1・X制御あり・S制御なし）

ネットの名称	所在地	回線番号	運営時間	備考
常呂ネット	北海道常呂郡	☎0152-54-3379	23:00〜04:00	
ACR-NET2	秋田県大館市	☎0186-42-4157	22:00〜06:00	
AXIAネット	長野県上伊那郡	☎0265-79-0252	23:00〜06:00	
Friend Network	栃木県宇都宮市	☎0286-33-3689	24時間	1200bpsのみ
KOZAKURA-BBS	茨城県高萩市	☎0293-23-4459	20:00〜10:00	網元さん2作者
レモンティーネット	東京都杉並区	☎03-392-7237	21:00〜07:00	
バラエティーネット	東京都世田谷区	☎03-422-3250	23:00〜07:00	水曜運休
EXECUTE	東京都品川区	☎03-786-7022	22:15〜02:15	
ハンパNET	東京都北区	☎03-908-0985	23:00〜06:00	
小宇宙コスモNET	東京都北区	☎03-914-4598	23:00〜07:00	木曜運休
-¥en- URAGA NET	東京都豊島区	☎03-952-6999	24時間	
EARTHIAN-NET2	東京都調布市	☎0424-89-8759	23:00〜07:00	
DNS	埼玉県入間市	☎0429-65-2900	22:00〜07:00	
KMCネットワーク	神奈川県横浜市	☎044-61-8227	23:00〜06:00	
TET-NET	埼玉県川口市	☎0482-61-6230	24時間	
P•P NET	愛知県名古屋市	☎052-354-1315	23:00〜07:00	休日は24時間
熱海ネット	静岡県熱海市	☎0557-83-0800	16:00〜08:00	
SOARER-NET	愛知県津島市	☎0567-25-8206	24時間	
めぞんMSX	大阪府豊中市	☎06-848-3108	22:30〜07:00	
ふぉーまっとNET	大阪府交野市	☎0720-91-4894	24時間	
あしかネット	大阪府富田林市	☎0721-29-7266	21:30〜01:00	
大国SSC	大阪府堺市	☎0722-85-4245	23:00〜05:00	
FSK-NETWORK	滋賀県彦根市	☎0749-22-4690	22:00〜08:00	
WAVE-NET	京都府京都市	☎075-371-1095	23:00〜06:00	
PAN-NETWORK	滋賀県草津市	☎0775-64-3302	22:00〜08:00	2400bps対応
TM-NET	福井県鯖江市	☎0778-52-8087	22:30〜06:30	
TARUMI-NET	兵庫県神戸市	☎078-752-3558	00:00〜03:00	金土日のみ運用
MURANO-NET	兵庫県三田市	☎0795-62-0269	21:00〜07:30	
南多久ネット	佐賀県多久市	☎0952-76-4199	22:00〜06:00	2400bps対応

全国の飛脚くんを募集するぞ！

というわけで、インターネット実現のためには、飛脚くんの存在がとても重要になる。そこで、飛脚くんになってくれる人を大募集しちゃおうってわけだ。

飛脚くんというのは、誰からも強制されることではなく、自分のできる範囲で活動してくれればいい。善意のメッセンジャーだから、みんなから感謝され、尊敬される存在だよね。

飛脚くんになりたい人は、お湯ネットの〝飛脚くん応募要項〟を読み、よくアクセスする地元のネットの名前を書いて応募してくれ。飛脚くんになると、お湯ネットのCUG〝飛脚くんボード〟にアクセスできるようになる。また、全国網元さん組合に参加してくれるネットも募集しているぞ。

TAKERUで好評発売中
網元さん2

対応機種　MSX2/MSX2+
メディア……3.5インチ2DD
価格…………5,200円[税込]

お湯ネット

回線番号☎03-486-7913
運営時間………24時間
通信速度　300/1200bps
通信手順……N81XN

INFORMATION

GOODS

■ゆでたまごでパワーアップ

毎朝、ごはんちゃんと食べてますか？　日本の朝ごはんって言ったら、たまごがどうしても不可欠。生たまごが苦手な人は、ゆでたまごを食べてパワーをつけてね。

あの象印マホービン(株)が温泉たまご器『EGG-A03』(愛称はエッグDoDoDo)を9月21日に新発売します。これは、半熟に固ゆで、なんと温泉たまごまで、お好みのゆでたまごがとっても簡単に出来ちゃうお便利調理器。どうりで、ニワトリの形をしているわけだ。たまごを１～５個入れて水を注ぐだけでオーケー。出来上がったら、かわいい音で知らせてくれます。

☗マスコットにもなる。定価6,000円[税別]。㉄象印マホービン㈱☎03-798-4133

■ものぐさなお子様におすすめよン

歯磨きはとっても大切だ。特にまだまだ若い人は毎朝せっせといそしまなきゃね。めんどうくさいキミは、このエレクトリック遊具『ROBO』シリーズの電動歯ブラシ(写真右)を使ってみてはいかが。

写真左のセンサーライト『ふしぎのライト』は、触れるだけで点灯、消灯するかしこいライトなのです。

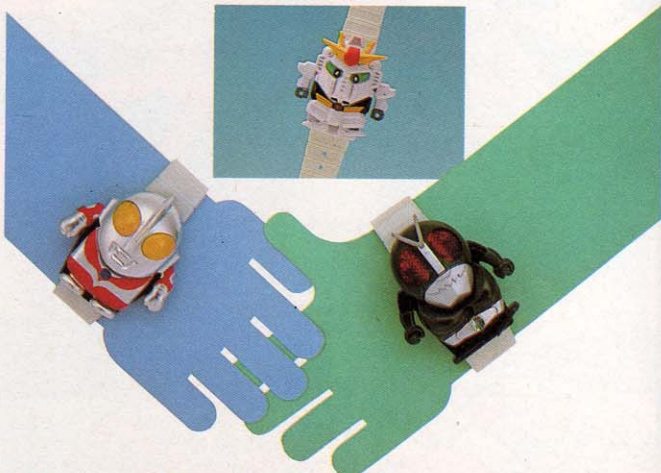
☗価格は歯ブラシ6,500円[税別]、ライト5,500円[税別]。㉄三洋電機㈱☎06-901-1111

■カメラケースで差をつけろ

カメラがどんなに進歩したって、あの地味なケースに入れて持ち歩く気にはとうていなれないよね。でも、オリンパス光学工業(株)から新発売のこの『CAMERA WARE』があれば、そんな悩みは一発で解消だ。これは、たいがいのカメラならちゃんと収納できて、さらにカメラを保護するために内面にクッション素材を採用しているのだ。もちろんカメラ以外の物を入れてかばん代わりに使うのもグーね。

☗税別価格は各2,500～2,900円。㉄オリンパスインフォメーションセンター☎03-208-5501

■ウオッチで遊んでしまえ！

ちかごろ、ウルトラマンのデフォルメものが人気だ。(株)バンダイの『SDディチョンパシリーズ』は、ウルトラマンとニューガンダムと仮面ライダーの３種類がそろったおもしろウオッチ。このウオッチにはいろんな仕掛けが施されてて、たとえば足をつまむと首や手を上げちゃったりするのだ。デジタル表示の文字盤はからだの中にそっと隠れてるから、見たい時だけ出してやってちょうだいね。

☗両手に着けるのもステキだ。価格は各1,500円[税別]。㉄㈱バンダイ☎03-847-5111

TOY & GAME

■貯金したくなるザンス!?

なんでも、ここのところ『おそ松くん』人気が復活したらしい。そうそうその昔、なにかにつけて〝シェーッ〟ってやりたがるヤツがいたもんだ、うんうん。この話がわからない人ってけっこう若いはずね。

さて、ご紹介するのは(株)トミーから発売された『わらってバンク・イヤミ』と『わらってバンク・チビ太』。これは、本体を揺らしたり軽いショックを与えたりすると、イヤミは低い声、チビ太は高い声でワッハッハと笑い出す貯金箱なのだ。つまり、キミがコインを入れると貯金箱が笑ってくれるわけだ。これで、貯金するのが楽しくなればいいんだけど、ほんとに……。

⬆おてやわらかにお願いしますね。単3電池2本使用。価格は各1,900円[税別]。㈴㈱トミー☎03-693-8630

■オオカミに気をつけて

11匹のブタと1匹のオオカミが繰り広げる(!?)アドベンチャラスなアクションゲーム、のご紹介。(株)エポック社から近々発売のこの『ぶっ豚だあー』は、たった1匹のオオカミに当たらないよう、ハラハラドキドキ、オドオドビクビクしながらプレイするスリル満点のゲームなのだ。まず、ブタに変装した1匹のオオカミの駒と11匹のブタの駒をセット。で、外側の差し込み口の好きな所にポンプをはめてたたきます。その反動で飛び上がった駒がオオカミだったら負け、ブタだったら得点になるわけなのだ。

⬆とってもホットなゲームだね。価格は2,200円[税別]。㈴㈱エポック社☎03-843-8811

■でっかいハンバーガーを作ろう

⬆腕によりをかけてね。定価680円[税別]。㈴㈱シュウクリエイション☎03-802-5531

(株)シュウクリエイションから発売された『ハンバーガーカードゲーム』は、アメリカで大人気のカードゲーム。見てのとおりレタスだのバンズだのミートだの、とハンバーガーを作るのに必要な物が描かれてるカードを、裏面を上にして置きます。で、順番にカードをめくっていって、より内容の豊かなハンバーガーを作った人の勝ち！　つまり、トランプの神経衰弱みたいなゲームなのだ。

■ビンビンくっつけてしまえ!

スプリングのついたひょうきんなハンバーガーをビョンビョン伸ばして、得点カードを奪い合うゲームが(株)野村トーイから発売されました。その名も『ビンビンバーガーゲーム』。

だれかの合図で、一斉にスタートするんだけど、得点はカード裏面に書かれてあるので、うっかりマイナスカードを引いちゃうこともありうるわけだ。もちろんカードの合計点が多い人の勝ち。場所を選ばず気軽にできる、単純で痛快なゲームなんですよね。

⬆遊んでね。定価3,500円[税別]。㈴㈱野村トーイ☎03-862-2575

■みんなでブリンクと遊ぼう

テレビで放映中のアニメ『青いブリンク』のボードゲーム『青いブリンク 君に勇気をあげるよ』が、(株)セガ・エンタープライゼスから発売されました。

これは、まちめぐりゲーム、大脱出ゲーム、転落ゲーム、ロードマップゲーム、ウソ？ホント？ゲーム、仲間救出ゲーム、絵ならべゲーム、絵あわせゲーム、の8本ものバラエティー豊かなボードゲームを楽しめちゃうお得なゲームパックなのだ。もちろんキャラクターは青いブリンク。それぞれ難易度や趣向が違うから、プレイする人の好みや人数によって使い分けられるのだ。うん、その重宝なとこがとってもうれしいじゃないの、ね？

対象年齢は4歳からだけど、なにせボードゲーム、大人の方でもおもいっきり熱くなれます、ほんと。

⬆絵は故手塚治虫氏の手による。定価は2,000円[税別]。㈴㈱セガ・エンタープライゼス☎03-742-7068

BOOKS

水滸伝 天命の誓いハンドブック

●(株)光栄
●1,860円[税込]

シミュレーションの光栄が『水滸伝・天命の誓い』のMSX2版を発売しましたね。この移植を心待ちにしていたキミ、もうやってみたかな？広大な中国大陸を舞台に、完成度が高いと評判のシナリオが展開されていくのです。で、おなじみのシブサワ・コウシリーズからハンドブックが出ました。キャラクターとシナリオの解説はもちろん、数々のチェックポイントを画面写真入りでとっても親切にアドバイスしてくれてるのだ。舞台が中国だから人名や地名でけっこう漢字の勉強になるし、第5部のデータ編にはキャラクターの詳細なデータが載ってるから死ぬほど便利な一冊だ。

あの子のカーネーション 伊集院静

●(株)文藝春秋
●1,300円[税込]

ユーミン、松田聖子など超大物の舞台を手がけたかと思うと、マッチの歌を作詞しちゃったりして、そのマルチぶりで有名な伊集院静。その彼が実は文才もあったのよ、って納得させられてしまうのがこの本。今年の4月までの1年間に、かの文芸誌『文藝春秋』に連載されていたエッセイを集めたものなのだ。さすがマルチ人間、題材の豊かさには感心しちゃう。その昔野球少年だった彼らしく、野球に関する話には彼のこだわりが見え隠れしてます。意外だったのは、彼が無類の競馬ファンだってこと。どうりで競馬の話にも熱がはいってるわけだ。彼の感受性は尊敬ものです。

無用な御意見 南伸坊

●大和書房
●1,240円[税込]

南伸坊の新作コラム集なのだ。タイトルからして、なんだか皮肉っぽくてイイ。大韓航空機事件、ロス疑惑、リクルート事件など、記憶に新しいニュースに材をとってるから、自分の考えと重ね合わせながら読み進んでいくとおもしろいのだ。彼の視点って、公平で温かいなかにも個性的な主張がピリッときいてて、思わずのけぞってしまうかも。ベン・ジョンソンのドーピング問題では、「ジョンソンが気の毒」と言い切ってしまう。また、反原発ソングのレコードが発売中止になった一件にも触れ、原発に対する自分の姿勢も示している。そんなとこがとってもたのもしい一冊だ。

千倉真理の 映画も大好き!

「私の前世は○○だったのかもしれない……」何かムショウに懐かしくなったり、ハッとする光景ってありますよね。夢のような現実です！

ワン・モア・タイム

「あなたは前世を信じますか？」といっても、宗教関係の映画ではありません。信じるも信じないも、現実に愛する夫が突然の事故で死んでしまうのですから。そして、次の生を受け、娘のボーイフレンドとして目の前に登場してしまったのだから、もう、その妻の混乱っていったら、大変なもの。

話を整理しましょう。舞台は、1963年のワシントンD.C.。

弁護士ルイ・ジェフリーとその恋人コリンヌは友達から羨まれるような幸せな結婚式をあげました。翌年、コリンヌは懐妊。(幸せ)^{2}だった2人なのですが、なんと突然その夫が事故死。そして、舞台はそのまま天国へ移ります。

天国では、もう一度生まれ変わりたい、という人のために、新しい生を配布中。ルイもすかさず、男の子として生まれ変わりたい、と懇願。元の家からさほど離れていない家に誕生します。

⬆9月中旬、東劇系にて、全国公開。彼女は自分の娘!?

しかし、ルイがあまりにもあわてたため、係員が大きなミスを……。大事な注射〝前世記憶消去接種〟を打ち忘れてしまったのです。これでは、いずれ、彼の記憶が戻ってしまうかも……！

⬆監督は『ダーティー・ダンシング』のエミール・アンドリーノ。

たわいない、といったらたわいないストーリーだし、『天国から来たチャンピオン』など、同じようなストーリー設定の作品は、ほかにもいくつかありますが、それでも、独自の展開をしていて、心があったかくなってしまうこの映画。

死んだ夫をひたすら愛しつづける未亡人役に『ラスト・ショー』でスクリーン・デビューしたシビル・シェパードが6年ぶりにカムバック。23歳年上の、元妻と巡り会ってしまう少年役を若手スターのロバート・ダウニー・ジュニアが熱演。なんと撮影中には、この2人の恋のウワサが流れたそうで、40歳になってもそれだけの魅力を持ってる女性ってスゴイ！ と私は感動してしまった。

「私がひかれるのは、彼の心か肉体か？」これが、結構深刻に迫ってくるのです。ホント。

VIDEO

■ダイ・ハード

近ごろのアクション・ヒーローといえばスタローンやシュワルツェネッガーの肉体派荒唐無稽タイプ。ひとりでン万人の人間を殺したりできるんだからノリはコミックスなわけだ。

そんな連中がハバをきかせているところに登場した等身大のヒーローがこの映画のブルース・ウィリス。ハイテク・ビルを占拠した13人のテロリストを相手に勇気&根性プラス知性でバッタバッタと倒してゆく。

この知性がいいね。スタさんたちはムズかしい顔しててもアタマはカラっぽいけど、ウィリスはちゃんと知性がにじみ出ている。それが証拠に緊張感あふれる状況の中でもユーモアを忘れない。敵の弱点をついて攻めまくる。敵の武器を上手に流用する。これだから戦いにリアリティーがある。伏線のはり方も見事。ちょっとしたエピソードがあとからいきて、どのシーンも見逃せない。だからこそ〝傑作〟といい切れる。

と、ほめまくったけど、ビデオは残念ながらトリミング版。ノートリでリリースしてほしかったよ。

●CBS/FOXビデオ、日本エイ・ブイ・シー
●130分、15,700円［税別］
●発売中

■バード

〝バード〟とは、天才アルトサックス奏者チャーリー・パーカーのこと。酒とドラッグに溺れて34歳でこの世を去った希有のジャズマンの半生を、『ダーティハリー』でおなじみのクリント・イーストウッドが映画化した。

彼はジャズ好きとしても有名で、今回の作品は〝念願かなって〟ということになるのだが、そのワリには妙にサメた視線。〝バードさま〟みたくなるんじゃないかと心配したのに、その予想を裏切って人間バードを描くことに終始している。この姿勢がとても大人っぽい。ドラマチックにしようとすればいくらでもなる題材を、イーストウッドは最後まで抑制の効いた演出で貫く。バードを神格化したりあがめたりはせず、あくまでも人間としてとらえようとする——。この〝引き〟の視線は、イーストウッドの監督としての成熟を感じさせて、とても魅力的だ。

まずはイーストウッドの監督手腕に酔って、お次は見事にステレオ再生されたパーカーの音に酔いましょう。1本で2度おいしいよ。

●ワーナーホームビデオ
●161分、16,000円［税別］
●発売中

■ミッドナイト・ラン

どーゆーわけか、にわかに〝ロード・ムービー〟なるものが注目をあびてきている。『レインマン』とか『ツインズ』なんかがその仲間に入るんだけど、そんな中でも一番のお気に入りが『ミッドナイト・ラン』。ユーモアといい、アクションといい、すべてがほどよくブレンドされ、短い旅の中にさりげなく人生の機微なんぞも織り込まれているのだ。

主演はロバート・デ・ニーロとチャールズ・グローディン。片や10万ドル目当てのバウンティ・ハンター、片や組織の金を慈善事業に寄付してFBIとギャング団に追われる男。このふたりがN.Y.→L.A.間の道中でいつしか心を通わせ、友情を感じるようにまでなるのだ。

そのプロセスは、名優ふたりが演じるからこそ説得力があり、ラストにゃ目がウルウルしてきてしまうのだ。デ・ニーロのおちゃめな面もかわいいけど、ここではグローディンのデ・ニーロに負けない存在感に注目してもらいたい。彼も演技には定評あるんだから。

●CICビクタービデオ、日本エイ・ブイ・シー
●126分、14,830円［税別］
●9月22日発売

■ジョン・カーペンターの要塞警察

一部のホラー・ファンに人気のあるジョン・カーペンター監督の劇場デビュー作がこれ。今回のビデオ化は再発売になるんだけど、メチャおもしろいんでご紹介します。

そもそもこのカーペンターさん、メジャーになってからはイマイチで、実はデビュー当時の3本がいまだに最高作といっていい。『ダーク・スター』『ハロウィン』そしてこの作品。すべてロー・バジェットでアイデアと若さが決め手。〝才気あふれる〟なんて言葉がピタリとあてはまる作品ばかりだ。

で、『要塞警察』にはカーペンターのウェスタン好きが反映され、ベースになっている有名西部劇もある。しかし筆者は本家本元よりもカーペンター版をプッシュしたい。近未来とも思えるロスの無法地帯に舞台をかえ、ストリート・キッズに囲まれた警察署からの男ふたり、女ひとりの脱出劇をアクション満載、スリル&サスペンスいっぱいに描く。コトが起きる前の演出もキンチョー感にあふれてて、本家には負けていないんだから！

●東北新社、バップ
●91分、9,000円［税別］
●発売中

CD

THE VOCAL from YS

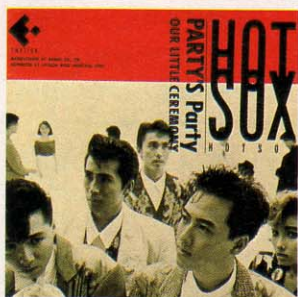
8月21日に発売されたファルコム・マキシシングル3タイトルの1つ。『イースⅡ』より、〝LILIA〟は日本語と英語の2つのボーカルバージョン、〝エンディング1〟は日本語のボーカルと強烈なブラス・ロック風アレンジの2バージョン入ってます。

●キングレコード㈱
●発売中/1,545円[税込]

信長の野望・全国版/三國志

絶大な人気を誇る歴史シミュレーション『信長の野望・全国版』と『三國志』の両方を収録したCDが出ました。ゲームのBGMをベースにした壮大なメロディーが、重厚なオーケストラ演奏や繊細なバイオリンのソロになって、キミに語りかけてくれます。

●㈱光栄
●発売中/2,987円[税込]

PARTY'S Party　HOT SOX

このたび(株)バンダイがエモーションレーベルを発足。その映えある第1号アーティストとして8月にデビューした〝HOT SOX〟のデビューアルバムが、これ。彼らの目的は〝いつもドキドキしていたいし、ドキドキさせたい〟だとか。期待してます！

●㈱バンダイ
●発売中/3,000円[税込]

Dreamer　小比類巻かほる

実に9ヵ月ぶりに出るコッヒーのニューシングルだ。『Dreamer』は、TDKオーディオテープSRのCMソングとして、秋からオンエアーの予定。『Silent Blue』は、曲・詞ともに小比類巻本人が担当したスローナンバー。ミリョクたっぷりな2曲なのです。

●TDK RECORDS
●9月25日発売/937円[税込]

いつも心に C-C-B　C-C-B

10月に解散をひかえてるC-C-Bのベストアルバム第2弾。『愛のカコブ』『原色したいね』、『Let's Go Climax』など、心に残る名曲18曲のオンパレードなのだ。一世を風靡したC-C-Bの魅力あるサウンドがひしひしと伝わってきて胸にしみいります。

●ポリドール㈱
●発売中/3,100円[税込]

REAL NUTMEG　結城めぐみ

お待ちどおさま、'89クラリオンガール結城めぐみのファーストアルバムが出ました。テレビのスポーツ番組のテーマソング『WILL 輝きへの伝言』をはじめ、乗りのいい曲がいっぱい詰まった魅力的な仕上がり。これからが期待大のアーティストだ。

●㈱CBS・ソニーレコード
●発売中/3,008円[税込]

TOKYO DISNEYLAND

■これからの建設計画

新しいアトラクション〝スター・ツアーズ〟、7月12日にオープンして以来、ものすごい人気だそうです。それだけすごいアトラクションに仕上がっていたということでしょうね。

さてでも、東京ディズニーランドは、これで歩みを止めるわけではありません。オープンして7年目以降には、「東京ディズニーランド新規投資第2次5ヵ年計画」(1988〜1992年)というプランニングがなされていて、約500億円の投資が予定されているそうなんです。ほとんど、都市計画みたいなものですね、そんなレベルにまでなっちゃうと。

で、では気になる、次にオープンするアトラクションは何かな、というお話。今、建設計画が決定しているのは〝スプラッシュ・マウンテン〟と〝マッターホルン・ボブスレー〟のふたつなんです。

スプラッシュ・マウンテンは、大きな丸太をくり抜いたようなボートに乗って、スプラッシュの意味のとおりに、ザバーンと水しぶきを上げながらの冒険の旅、というそういうアトラクション。

⬆スプラッシュ・マウンテン。オープンが今から楽しみ。

そして、マッターホルン・ボブスレーはスイスのマッターホルンをそのまま100分の1の縮尺で作って、ボブスレーに乗り、その神秘な山を探険しようというジェットコースタータイプのアトラクションです。これからも楽しみ！

☆東京ディズニーランドに関するお問い合わせは☎0473-54-0111、または☎03-366-5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ。

もりけんの VIDEO GAME NOW HeySay!

DRAGON BREED

今月は秀作シューティングの2本だて。まず初めはアイレムの新作だ。巨大なドラゴンを操って悪の怪物を蹴散らせ！

⬆無敵のドラゴンに乗って大空を駆けろ！　ゴーゴー。

楽しかった夏休みも、とーと一終わってしまった。みんなはいい思い出をつくったかな？　なんにもなくてさびしい思いをした人も、よってらっしゃい見てらっしゃい。ビデオゲームでもやって、夏をあきらめよう。

さて、今回紹介するゲームはふたつ。まず1本目は、アイレムの『ドラゴンブリード』だ。このゲーム、ちょっと見ると自機はドラゴンのようだけど、じつはその上にちょこんとのっかっている少年が自分のキャラなんだ。いうなれば、このドラゴンは、『R-TYPE』のフォースみたいなものだ。かなりでっかいけどね。

このドラゴンは完全な無敵キャラ。体当たりで敵を倒したりもできるし、弾も消してくれる。これだけでっかい楯があるんだから、絶対やられそうにないでしょ、ところがぎっちょん、慣れていないうちはいとも簡単に死んでしまうんだよなぁ。

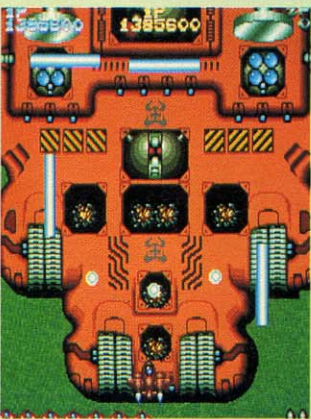
このゲームをやってると、自分が無敵のような錯覚を受けちゃうんだ。まさに、気分は『スペースハリアー』のボーナスステージ。普通なら敵をかわすはずなのに、つい体当たりでやっつけようとしちゃうんだよね。で、気がつくと頭の上の少年が敵に接触してやられていたりするわけ。自分は無敵のドラゴンの上に乗っている貧弱な少年なんだ、ということをしっかりわきまえてからゲームに臨むようにすると、早く上達すると思うよ。このゲームは慣れるまでがちょっと難しいけど、かなり良くできてるから、あきらめないで！

⬆下に地面があるところなら、ドラゴンから降りて戦うこともできるよ。

⬆ステージ1の中ボス。こんな形をしていたんですねー。カッコイイねー。

⬆これが、ゴールドドラゴンの必殺技、ぐるりんちょアタック（仮称）だ。

PLUS ALPHA

2本目はポップでファンシーなシューティング。変形する戦闘機に乗って、悪いやつに奪われた7つの国を取り戻せ！

⬆いわゆるひとつの最終面の大ボスってやつ。砲台が壊せないのは卑怯だよなー。

このゲームはジャレコの作品で、ごく一般的な縦スクロール型のもの。でも、他のものと比べるとなぜかこれが一番おもしろいんだよな。やっぱり、これはこのゲームのバランスの良さのせいだと思うね。弾数は多いけど、スピードが遅いからなんとかかわせるし、むちゃくちゃ強いボスには、ちゃんと安全地帯がある。というふうに、はまらない工夫がしてあるんだ。最近マニア向けのゲームが多くなりつつある中で、誰でも気軽に遊べるシューティングを目指したという点が素晴らしいね。

でも他の意味で、これはもっともマニア向けのゲームでもある。プレイ中はあまり気づかないかもしれないけど、よーく背景を見ると、どっかで見たことのあるモノがあちこちに描かれているんだ。そして、かなりのゲームおたくの人なら3面に登場するメカグモを見て、ピーンと来るものがあるだろう。そーいえば、タイトルも『プラスアルファ』だしね……。

中でも特に気に入ったのは、最終面。ここのボスにやられると少し前まで戻されるんだけど、その場所の窓ガラスに〝くそげー〟と落書きがしてあるんだ。これには笑った。こーゆー遊び心のあるデザイナーが作ったから、こんなにおもしろいものになったんだろうね。

⬆ここは6面。3種類の中ボスが邪魔をする。ハイパーは惜しみなく使おう。

⬆一番嫌いなのがこの戦闘機だ。これの出すミサイルを回避するのはたいへん。

⬆超かたい中ボス。同時に出てくるザコキャラの弾にも注意してなきゃダメだよ。

NEWS

■第38回 全日本オーディオ・フェア

今年もまた、音と映像の祭典『全日本オーディオフェア』がやって来ます。スローガンは〝情報爆発音とAVサンシャイン〞なんだそう。

⬆去年は押すな押すなの大盛況でした。㊀日本オーディオ協会☎03-403-6649

DAT、クリアビジョン、パーソナルレコーディング、ホームシアターなど、これからが楽しみなメディアがずらっと揃って、キミの来場を待ってるのだ。うれしいことにAV相談室もあって、音や映像に関するアドバイスをしてくれるとか。

イベント会場でも、CD録音製作の現場公開、女の子バンドの生録、業務用スピーカーの試聴、などの大サービスぶり！絶対におすすめよ。

⬆AV相談室は期間中の毎日、午後２時から４時まで開催。

●会場 ①第１会場〜第６会場・イベント会場
サンシャインシティコンベンションセンターTOKYO
（東京都豊島区東池袋3-1）
②輸入オーディオ会場
ホテルグランドパレス 3階・4階
（東京都千代田区飯田橋1-1-1）

●会期 ①池袋サンシャインシティ会場
10月４日㈬ 正午〜午後６時
10月５日㈭〜８日㈰ 午前10時〜午後６時
②輸入オーディオ会場
10月５日㈭〜７日㈯ 午前11時〜午後７時
※ただし７日㈯は午後６時終了

●入場整理料金（消費税込み） ①池袋サンシャインシティ会場 700円（前売） 800円（当日）
②輸入オーディオ会場 入場無料

■ビデオを買う時代がきた！

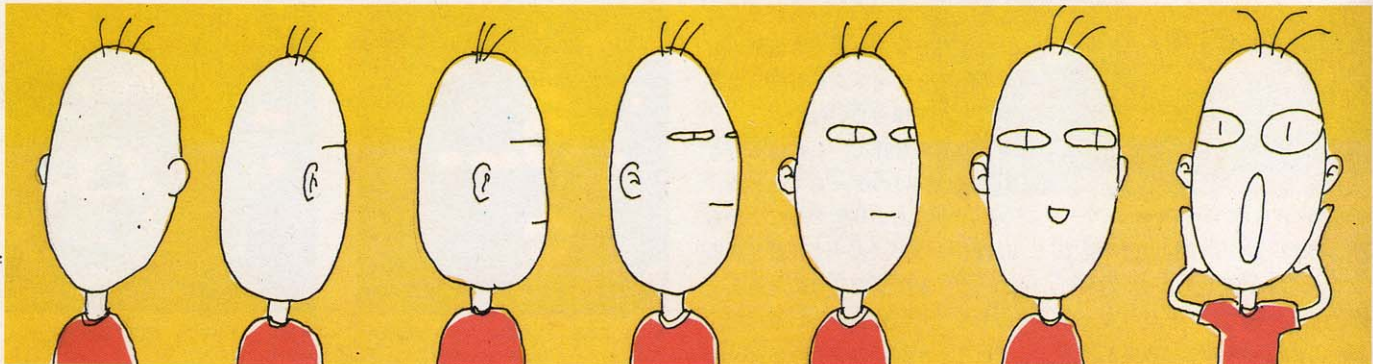
このところビデオレンタル屋さんが続々とオープンして、八百屋さんとか魚屋さんみたいにすっかり商店街のなかに溶けこんじゃってる気がする。それほどビデオレンタルが定着した、ってことだと思う。なにしろビデオって１本で１万数千円もしちゃうからね。そうそう買えるもんじゃない、絶対。

そこでだ、（株）ポニーキャニオンが、10月21日から１本がわずか3,800円[税別]のビデオの発売を大々的にスタートさせちゃうのだ。『MGM COLLECTION』、『VIDEO GIFT』、『MY VIDEO』の３シリーズがあって、往年の名作から最近大ヒットをとばした大作まで、と充実したラインナップ。

とにかくこの値段なら、とびっきりお気に入りの何本かをいつもお手元に置いとけるわけだ。同じ映画を何回も何回も見てると、最初は気づかなかったことも見えてきて、なんだか知らないけどいっぱしの映画通になった気分！

『MGM COLLECTION』に関しては、毎月10本ずつの発売になります。ラインナップは下のとおり。

⬆２本組は5,200円[税別]です。㊀㈱ポニーキャニオン☎03-221-3135

●10月21日発売	●11月21日発売	●12月15日発売
2001年宇宙の旅	ベン・ハー（２本組）	2010年
ドクトル・ジバゴ（２本組）	ザッツ・エンターテイメントPart2	心の旅路
フェーム	ショウ・ボート	ザッツ・ダンシング！
ポルターガイスト	巴里のアメリカ人	若草物語
ザッツ・エンターテイメント	いちご白書	暴力教室
哀愁	ハンガー	グランド・ホテル
雨に唄えば	ポルターガイスト２	チャンプ
禁断の惑星	上流社会	タイム・マシン
ターザンの復讐	北北西に進路を取れ	バンド・ワゴン
コンプリートビートルズ	ピンク・フロイド/ザ・ウォール	モータウン25

PRESENT

読書の秋にちなんでかどうか知らないけど、今月は本が２冊もある。ソフトも全部で４種類。TAKERUのソフトもあるのだ。うれしくて泣けてくるね。締め切りは10月７日だよ。

☗どっちもコナミ・フリークにはこたえられないCDなのです。　☗C言語にトライッ！

毎度おなじみどころか、もうなんてお礼を述べたらいいのか、って感じのキングレコード(株)からは『コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVOL.1』と『コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.0』を各１名に。

(株)アスキーからは、先月号で紹介した『MSX-C入門 上巻』を10名にプレゼント。Ｃ言語を覚えたい人には絶対おすすめだよ。

(株)角川書店からは、角川文庫の『ウィザードリィ日記』を20名に。パソコンゲーム『ウィザードリィ』にのめり込んだ作者矢野徹が、パソコンやゲームの魅力を赤裸々に語る痛快エッセイ集なのだ。

ブラザー工業(株)からはTAKERUで発売中の『T&Eマガジンディスクスペシャル Vol.2』を５名に。

☗読みやすいエッセイ。　☗これひとつでいろいろ遊べるのだ。

(株)エニックスからは、人気のアドベンチャー『アンジェラス』を３名にくれるんだそうだ。発売まもないから、これはお値打ちですね。

(株)ヘルツからは、今まさに人気絶頂のシューティング『ハイディフォス』を５名にプレゼント。当たるまで待てますか？　フフ。

和知電子機器(株)からは、お絵描きソフト『画楽多』と、そのサンプルグラフィックが入ってるディスクのセットを５名にプレゼント。

と、ざっとこんなもんなのだ。希望賞品を必ず明記してください。

☗アドベンチャーにシューティングにアプリケーション。各種取り揃えておりますのよ。

ご・め・ん・な・さ・い

MSXマガジン９月号の特集"MSX2+パワーアップ大作戦!"の記事のなかで以下のような誤まりがありました。

まず、101ページの図６、すなわち基本回路図についてですが、増設ドライブ側のMOTOR ONはGNDに落とすようにしてください。

次に、103ページの部品表についてですが、音声ステレオのスーパーワイドアダプターがPS-436となっているのはPS-438の誤まりでした。また、RCAジャック(赤)とありますが、これは赤と白の誤まりでした。

以上、読者のみなさまおよび関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。ほんとうにごめんなさい。

なお、MSXマガジンに関するご意見・ご感想がありましたらお寄せください。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

Mマガの兄弟誌
EYE・COM（アイコン）創刊！

暑い夏が終わって、過ごしやすい季節、秋がやってきた。これはめでたい。というわけで、めでたさついでにもうひとつ。MSXマガジンを編集している部署が、新しい雑誌『EYE・COM』を創刊することになったのだ。なにはともあれ、おめでとう。

アイコンは、だれにでもよくわかるパソコン一般誌

MSXマガジンは、〝編集統轄第二部〟という部署のなかにある一編集部だ。ここでは、みんなもよく知っているように、ログインとかファミコン通信の編集もやっている……あっ、知らなかった？ あと、たまにではあるけれど、ゲームソフトを出すこともある。最近だと、MSX2/MSX2+、X68000、PC-9801用の『琉球』なんていうパズルゲームが編集統轄第二部製。

で、9月30日、そんな元気のよい編集統轄第二部から、新しい雑誌が創刊される。誌名は『EYE・COM』（アイコンと読む）。コンピュータ雑誌というと難しい内容のものが多いけれど、アイコンは誰が読んでもよくわかり、なおかつおもしろい。これからコンピュータを始めたい、という人にもってこいの雑誌なのだ。

今まで、編集統轄第二部から出ていた雑誌は、どれもゲーム記事が中心だった。が、アイコンはそうじゃない。コンピュータに関することはなんでも取り上げる。それ以外にも、近ごろ人気のワープロ専用機、電子手帳やファクシミリ、ビデオなど、おもしろいことはなんでも記事にしてしまうのだ。

赤いクツの女がいる

⬆アイコン編集部の素敵な女性編集者の足だ。顔は気にしなくてもいい。

黄色いワンピースの女もいる

⬆黄色いワンピースがオシャレ。こちらも、顔は気にしなくていいです。

アイコンは月2回刊だから、新鮮でイキのよい情報満載

右の写真は、アイコンの創刊準備号の表紙。新しい雑誌を出す前に、〝今度、こんな雑誌が出ます〟って感じで見本をつくり、広告代理店や本、雑誌の流通会社の人たちに見てもらう。その見本の表紙だ。準備号は本屋さんでは売ってないから、残念ながら一般の人たちの手には渡らないけれど、なかなか斬新な表紙でしょ？ 9月30日に本屋さんでこんな表紙の雑誌を見かけたら、ぜひ手に取って見てください。で、よかったら買ってね……なんちゃって。

雑誌の中身も表紙と同じように斬新だ。なにしろ、コンピュータ雑誌には珍しく本文はタテ書き！ コンピュータマニアじゃない人たちに読んでほしいから、一般誌の感覚で読んでほしいから、タテ書きなのだ。

テクノロジーの世界は日進月歩。新しい情報が次から次にやってくる。そんなめまぐるしい情報をタイムリーに伝えたい。とゆーわけで、アイコンは月2回刊。毎月2回も雑誌を出すのは大変だけど、でもやるぞ！ なんて、決意も新たに創刊されるアイコンをよろしく。なにはともあれ、おめでとう。

ドミノピザのアイドルノイド人形もいた

⬆ノイド人形にそっくりな男もいる。ね、明かるくて楽しい職場でしょ？

毎月1日、15日発売
予価350円

9月30日創刊！

やっぱ、ひょうきん族も終わっちゃうし

MSX通信

今月で最終回か!?

MSX通信も、もうなんやかんやで、3年近く営業しています。長いようで、短いようで……。このへんで、区切りをつけておいたほうがいいのか!?

あれは、忘れもしない、えーといつだったかな。まだ姉妹誌ログインが月刊ログインだったころのお話。MSXのゲームを扱った定例コーナー『MSX通信』が誕生しましたんですよね。なんか、どさくさにまぎれて。それが、えーと、いつごろだったかなあ。もうだいたい3年くらい前だと思うんですが、だれか詳しい人がいらっしゃったら、教えてください。

ひとつのコーナーが2年も3年も5万年も続くというのは、まあめずらしいことなのです。しばらくやってると、たいてい飽きられて、人気がなくなって、消えていくのがオチです。しかし、このM通というコーナーは、開始当時から常に、アンケートはがきの集計結果からしてもベスト5の常連、高い人気を誇っている、看板コーナーなのです（これが看板なんだから、これは困ったもんだ、という説もある）。それは、現在でもそうなんですよ。ほら、このコンピュータで集計されたこの結果を見てもらえばわかるでしょ？　なに？　見えない？　そりゃそうだ、苛性ソーダにメロンソーダ。

こんなギャグともタワゴトとも寝言ともつかないようなことを、よく書き続けてきたものであることよ。われながら、なさけなくなることもあるぞ（でも、結果、楽しかったりするんだけど）。

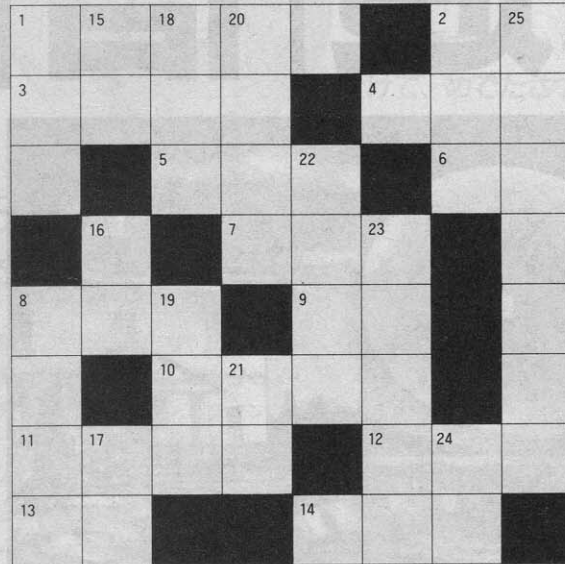
この、ぬるま湯につかったようなゲル状な状況では、新展開が見られないではないか！　中国の四千年の歴史に対抗するには、もっと別のパワーが必要ではないか？別に、中国の歴史に挑戦するつもりはないんだけれども、なんか、感じではそうなのだ。それで……意を決して、とりあえず、今のマンネリズムからは、脱却してやるんだーい!!!!!!!!（びっくりマークが8つ）

とりあえず、ここで区切りをつけたいと思います。もっとおもしろいもの、楽しいもの、くだらないもの、その他、を追求するために、こういう形態のMSX通信は、今月で終わり名古屋は城でもつゥスープはすがきや、味でもつゥ、ぁドンドン、とする。

それは、あまりにも、突然な別れじゃないの？　うん、そうだね。そーかもしれないけどさあ、このままじゃあ終われないから、またいろいろ考えているわけよ。だからさあ、待っててよね。

次号、さてどうなっているかは、次号を見ればわかること。成功させよう花の万博。とりあえず、ここで、いちおうのピリオドは打つ。しばし、待たれよ、諸君。

クロスワードパズル

ひまつぶしのおかあさん、ごくつぶしのおにーさん。はいはい、パズルですよ。がんばって解きましょうね。正解者には、図書券3,000円分ですよ。

〈ヨコのかぎ〉

1　ぽりぽりたべる。臭い。
2　かわいい家禽類。
3　落語家。関西系。ちと下品。
4　フルーツ〇〇〇。
5　わかること。〇〇〇がある。
6　スープごはん。
7　アントニオ。
8　気持ちいい、そとでやる排便。
9　シャープペンシルの〇〇。
10　映画のタイトルにたしかあったと思う。
11　まだ、発表されてない。
12　お酒を飲ませて彼女を〇〇〇。
13　つるつる。
14　嫌悪感。

〈タテのかぎ〉

1　かわいい小動物。
2　隣の火。
8　頭の中。
15　たんちょう。
16　ソ連の戦闘機。
17　〇〇をきかす。
18　林業従事者。
19　彼のことをさして……。
20　なにか〇〇〇〇。
21　まり、という人の名字。
22　子どもはうりぼう。
23　ちいさな魚を売っている。
24　中条きよしのヒット曲。
25　田中パンチ、憧れの職業。

〈8月号の解答〉

8月号は、むずかしかったかな。正解者はほとんどなし。ほとんどというのがミソ。すこしだけいらっしゃいました。正解者。大阪府の原裕也さん、そして北海道の大久保和彦さん。おめでとう。今月のは、簡単だよね。

さ	さ	か	ま	ぼ	こ		あ
る	ん	ば		ぼ		た	い
の	み	や		ぶ	こ	つ	で
わ		き	く	ら	げ		あ
く	ふ		い	じ	め		る
せ	を	む	け	る		あ	
い	く	ら			み	か	ん
	う	た	ま	る	さ	ん	

最近は脳みそが沸騰することばかり。このストレスを発散するには、ここで爆発するしかないのだ。

まあ、なんだ、最近の日本は完全に調子を乱してきているな。社会的通念というか、その環境というか。どこか、おかしいぞ。

ちょっと3時間ほどウチの前に車を止めておくと、なんか知らないあいだにボンネットが人のオシリの形にへこんでいたり、また、ちょっと2時間ばかり会社の横に車を止めておくと、なんか知らないうちに、車がチョークの粉末になっていたりする。ここんところ、どこかついてないよな予感がひしひしと。そんなときは、なにも抑制するものなしで、アクセル全開で**脳みそ大爆発**である。

そういえば、ここんところ、本当に**出張**が多かった。それも、**エアプレーン**での出張が。飛行機での出張というのは、なかなかめんどうくさかったり、怖いところもあるのだがウマ味もあることもある。たとえば、編集長の小島と飛行機で出張に行ったとき、なんと小島の後方の座席には、あの元阪神タイガースの**掛布**が、なんと**ニコニコ**しながら座っていたのである。やはり、折りの合わない首脳陣から離れてフリーになった反動であろうか。うーん、掛布にはあと5年やってもらいたかったが。彼の奥さんは、たしか

布団屋さんのお嬢さんである。そんなことは関係ないのだが、それとはちがう出張では、なんと小生の横の横に、**叶和貴子**が、いたのである。

芸能人御用達のサングラスを着用して、ちょっと美人なヒトだなあ、くらいの感じですましていたが、ノンノンノンノン、こちとらには、お見とーし。

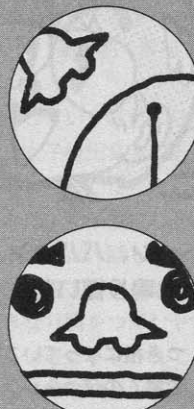
とにかくわれわれM通の編集者は全員が小市民なので、ちょっとした異世界に触れただけで、もう舞い上がってしまうのだ。

そういえば、こないだ六本木に養命酒を飲みに行ったとき（養命酒というのはウソタレ）、その飲み屋さんに、あの**フッくん**と、**野沢直子**がいて、カラオケかなんか、していましたのだ。どおだー、まいったタヌキのあそこは小さい、だろー。人気芸能人の生のプライベートステージを、見てしまったんだぞー。野沢直子なんか、取り巻きのギャルとともに**WINK**の淋しい熱帯魚なんかフリ付きで歌ってた。

そんなとき、ああ、生きててよかったなあと、思うわけ。

ああ、ほかにも生きててよかったなあということがあるぞ。なじみの中華料理屋のおやじが、「暑いから、まあ元気だしな」とかなんとか言いながら、チャーシューメンにチャーシューを一枚余分にいれてくれた日にゃー、それは元気が出るってもんです。

そういうことがあれば、脳みそが爆発しなくてもいいんだけれど、そうじゃないことが多い。誰かよい解決方法を教えてくださいませ。

(同じとこさがし)

桜玉吉先生のライフワーク企画です。現代人の通念の虚をつく、同じとこさがし！　さあ、下の2点のイラストのなかで、同じ形の部分はどこでしょう？

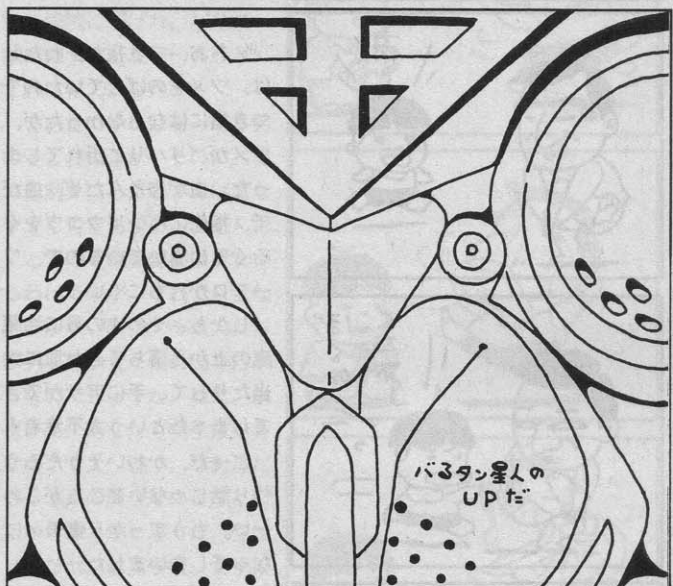
こういう形です、というのを、こんな部分ですと、その形を描いてもらうか、あるいは、こういうのです、と文字により情景描写してもらうか、とにかく担当者の低い知能程度でもわかる日本語で書いてきていただいて、さあ答えろ。

正解者の中から抽選で2名様に図書券3,000円分をプレゼントいたします。そうですよね、桜センセー？　だから早く描いてくださいね。お願いですから。もう、青焼き校正が出ます。私も、もう怒られっぱなしでしてね、困ってるんですよ。だから、今度、震動のおさまった伊豆にでもいって、温泉につかりながら語り合いましょうよね（最近連絡がなかなか取れないので、この場をお借りしまして、編集者漫画家間の定時連絡に使用させていただきました）。

先月の解答

とてもめでたい当選者の方の発表です。大分県の清滝進さんと、広島県の福田武史さんです。解答は、左にあるように、アダムスキー型の円盤のような部分でした。お2人には図書券をお贈りいたします。お届けいたします。

いやほんま、このコーナーには女性の方のおはがきが多いんです。女性の読者獲得のためなら、なんならパズル、100個くらい載せてしまいましょうか？

でもそうすると、パズルの専門誌とかわんなくなっちゃうかもしれないけど、そういうMSXの情報とパズルの2本立てで楽しめる楽しい雑誌ということで、おもしろく……はないか。物事には、節操というものが必要ですわいな。

未来への挑戦

冒頭でも書いたように、今までの形でのMSX通信は、今回で終了ということになると思います。思いますというのは、いかにも意志の弱いことだなあ、という感じなんですけれども、それはそれで、持ち味ということで、ご理解いただきたい、かように思うわけでございまして、えー、本日はお日柄もまあまあよくてですね、これで、私のごあいさつにかえさせていただきたいと存じます。

では、次号からは、どのようなものが、みなさまのお目に止まることになるのか？　ということなんですが、ではちらっと新情報をリークしたりすると、このようなバカなコーナーは、じつはおそらく存続されます。どのようなものかは、まだ未定です。しかし、今までの5万倍は、おもしろくて笑えて、そんでちょっとしたペーソスも交えながらのパーティーでの人気者。あーうんっ、こんなん出ましたけど。

M通としては、勇退も勇退、大勇退であります。最大のパワーを備えての改革であります。どこかの国の与党とは、月とすっぽん、ああすっぽんは精がついて、えーあんばい。

だから、期待していてもらってもいいかと思いますが、世の中、すべてがすべて、うまくいくとは限りませんので、失敗するかもしれませんし、カスるかもしれませんけど、そこはそれ、存在自体がふわふわしているご当地M通ですから、読者はきっと許してくれるだろう、そんな他力本願に頼りながら、カメレオンのように棲息していきたい。

そんな願いで、いっぱいです。

未来への、挑戦です。新しい住友金属同様に、期待してください。

純粋なおたよりコーナー

カミナリがドンガラガッシャーン、ドドドーン、ババーン、ゴロロン、ガラララン、ガラゴリルララーっと鳴り響いた。

今つき指になっているので書くのがつらい。
（新潟県　武士俣　浩二）

♨おお、つき指か。わたしは、ツメをのばしていたので、つき指にはならなかったが、ツメがバリバリと折れてしまった。血が出たんだぞ、血が。で、指先にバンソウコウをぐるぐるに巻いているので、ワープロが打ちにくいっ。

しかも、その次の日に冷蔵庫の上から落ちてきた皿に大当たりして、手にアザができてしまったという大不幸者！

どーだ、かわいそうだろう。作り話じゃないところがこわーい。もうすっかり傷モノになってしまいました。

でね、アザのほうはともかく、ツメのはがれかたがひどかったので、再生するまでバンソウコウを貼っておこうと思っているのだが、ずーっと貼りっぱなしなので、蒸れてしまい気持ちが悪いっ。指の皮がふにゃふにゃになるし、なぜか指紋が消えてしまった。な、なぜに消えてしまったのだろう？　犯罪に走るなら今だ、と思いつつも、指1本で何ができるというのだろーかっ！　ん、んんっ、なにかできるような気がしてきた……。よしっ、やったるで。

指名手配中の編集者

1週間前から音が見えるようになってしまった。目の前が騒がしくてしかたがない。そしてきのう、においが見えるようになった。目がくさくてたまりません。（愛知県　山本　健太郎）

♨私はカチカチ今、このお便りの返事のピューピュー原稿をワープロカチャカチャで書いてまカチャリす。本当にギイィ音が目に見えるようになるとしたら、これはちょっとピューピュー大変なことですね。ちポワワワなみに、原稿でまわりの音もズウウ書いてみるとどうなるのガッチャーンかをこのお返事ジリリリリリンで実験してみるこジリリリリリンとにしますぷうう。じつは今日おもしろあっ、隣でゲームをしようとしている！

ちょっと待ってそんなことするとチャーンチャチャーンチャラリーラリーラララポワワワ。キュインキュインドドドドーン。ズンチャッカズンチャ……

いつも編集部はうポワワワるさいと思っピューピューている編集者

近くの魚屋が、朝からカラオケをガンガンかけて客を呼ぶ。おかげで歌詞を覚えてしまった。（山口県　久保田　大士）

♨わかるなあ、その気持ち。まあ、魚屋さんも売上を伸ばすために、一生懸命なのは理解できるんだけど、うるさいよなあ、あれ。とくに朝なんか寝ていられないもんなー。ボリューム最大にしてるから音はわれてるし。こちとらいい迷惑でい。やんなっちゃうねー。

ところでキミのところの魚屋さんは何の曲をかけているのかな？　もっともポピュラーな曲はやっぱり『かわいい魚屋さん』だね。たまに編集部周辺でも聴くことがあるんだけど。ヤング（死語）の街、青山でいきなり　かーわいいかぁわいいさっかなやさん、なんてやられた日にゃ、わしゃかなわんよ。あの曲って緊張感がなくてさ。なんかけだるくなっちゃうんだわー。

ちなみに私の実家の近くを通り過ぎる魚屋さんの車から流れるミュージックは、『岸壁の母』です。あの曲はいいですね。ソウルフルな二葉百合子のボイス、まるで人を泣かせるためだけに作られたようなサウンド。……イカス。私はそのアダルトライクな曲ですがすがしい朝を迎えていたのでした。そして母はその魂の叫びともいえる音色に引き寄せられて、家を飛びだしていくのでした。数分後、母はイワシの入ったボウルを抱えて帰ってくるのです。あゝ、家族。

カルシウムな編集者

私の兄はお酒と辛いものが大好きで、しかも北海道にしばらくいたので大地主になってしまいました。それはいいのですが、兄はトイレットペーパーを冷蔵庫に入れておいて冷たくて気持ちがよい、などと言います。私の兄は異常でしょうか？
（岩手県　ハッカー38）

♨おいおい、やめろよそんなこと。確かにヒンヤリして気持ちが

いいのかもしれないけど、それはちょっと……でしょ？　夏のむし暑い夜に、冷蔵庫に浴衣を入れといて、お風呂あがりにサラリとはおり、冷たいビールを片手にプロ野球を観戦するのはオツかもしれませんが。トイレットペーパーを冷蔵庫に入れといて、いざ！　というときにそれを使用するってーのはねえ。ちょっと首をかしげてしまうよお。まあ、人のことはとやかく言いませんけどね、あんまり好ましくないのではないかい？

私は冷蔵庫にシャワートニック(全身につけるスースーするやつ)を入れてます。とくに突き刺さるような日差しの午後とかにはいいんですよね、これって。結局は考え方の問題なので、その人がいいというなら、私は否定しませんよ。ただ世論はどういうか。なおかつキミ、いや、あなたは38歳でしょ。あなたのお兄さんというと……。うーむ、困ったもんだ。なにも協力できないです。勘弁ねー。

逃げ足の速い編集者

貴族という身分を味わってみたいです。

（奈良県　小河　弦太）

♨ 貴族ってーと、アレだな、門に入ってから屋敷に到着するまでに3日はかかるとか。工事中だったら迂回しなきゃならないから4日か5日はかかるんだよね。

でさ、お茶を飲むにしても小指はどーしても立っちゃって、唇を湿らせる程度の量しか飲まないの。でも時間だけはたっぷりかけるから、熱いコーヒーもアイスコーヒーになっちゃって、1杯で2度おいしいでやんの。ラッキーだなあ。

そうそう、何世代も昔から伝わる美術品やら調度品が山のようにあって、マップを見ながらじゃないと屋敷の中を移動できない！　ええーっと、それからー……。

なんか、貴族ってものに対しての発想が、思いっきり貧弱だな。だって、なったことないし……。

私も1回くらいなら貴族になってもいいな。でも、あまり優雅な性格じゃないから1週間はもたないだろーな。貴族はダメでも、単なる金持ちなら一生やってたい。金を遣うことには自信があります。

キリギリス派の編集者

わけあって〝MSXフェスティバル in HOT SUMMER〟東京会場で年齢を聞かれました。私が「22歳です」と言ったら、「自称でいいですよ」と言われてしまった。いったい、どういうことなのだろうか……？

（東京都　多田　晃子）

♨ そうなんすか。あのイベント、MSXフェスティバルに参加してくださったんですね。ありがとうございます。私は、全国5ヵ所ほど回らせていただきました。しかしなんですよ、女性の参加者が少なかったなあ。やっぱ、パソコンやっている女の人は、少ないんでしょうね。土井たか子さんかなんかが、パソコンやってますなんてことおっしゃったりしたら、情勢は変わってくるかもしれません。が、パチンコやカラオケはやっても、パソコンでゲームっつうワケには、いかんでしょうなぁ。

ところで、後半部分の、女性の年齢問題について。これはたいへんなことなんですよね、実は。

たとえば、26歳の菅沢美佐子に「あのお、お歳は28歳くらいですか？」、なんてこと聞いたりでもすれば、そりゃもうあんた、一生いや末代まで、のろいたたられることと、思います。ためしに聞いてみましょうか？　「菅ちゃん、今年で28歳だっけ？」、「やめてよ」といいながら、殴る蹴る心の中をえぐるような心理攻撃など、あっというまに、その質問を投げかけた男性は土にかえされてしまいましたとさ。めでたしめでたし。

女性恐怖症の東京田中パンチ

僕の学校は男子校で、変なヤツが多い。来年、さ来年になるとどうなるのか、こわくなってしまう。

（東京都　服部　太門）

♨ こういうおたよりの返事は、女子校出身者である私にまかせていただきましょう。確かに、女子校にも変なヤツが多かった。話もしたことないのに廊下ですれ違いざま、いきなり胸をつかむヤツとか、そういうことをされてもまるで動じてないヤツとか、授業中にアメがのどにつかえて担架で病院に運ばれ、バリウム飲んだヤツとか……おっと、それは私であった。

まあ世の中にはせっかく男の子と女の子がいるのに、それを別々にしてしまえば変なヤツもできあがるってもんだ。

ところで編集部には男女いるわけですが、それでも変なヤツが多いのは、その人たちが男子校か女子校の出身だからなのでしょうか。ねえ、中村さん、あなたも女子校出身なの？　え、違う。なあんだ、さっき人の肩をなめようとしたからそうかと思った。やはり変なヤツは男子校、女子校に関係なく、生まれつき変なのよね、きっと。

女子校出身でそのうえ生まれつき変な編集者

みなさん、お体の調子はいかがですか？　Mマガ編集部の中には、原稿を書くときにかぎって体が弱くなるという便利で不便な体質の人間が数名います。でも仕事しながら寝込んでしまうというのは困りものだなあ。

久しぶりに書いておきましょう。このコーナーでは読者のみなさまの、なんのにごりもない根っから純粋なおたよりをお待ちしております。ほんとに。

〈あて先〉

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
MSXラストオーダーはロゼ係

みなさま、さようなら

斬新なデザインとスペース確保の追求は、人にいこいと安らぎを与えてくれるような気がしてならない2ページ

Mマガ内部事情

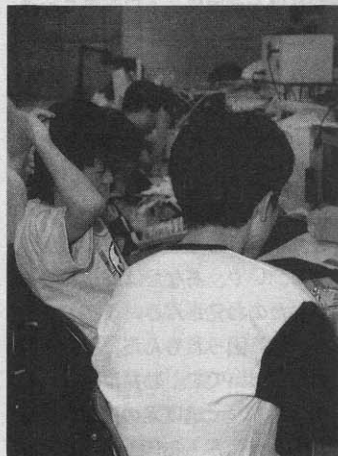
こんにちは。首周クルブシです。えーっとですね、上からのお達しで、あんまり内輪ネタをやっちゃイヤ！　ということになってしまいました。とくにMSXよ！　はほとんどが内輪ネタです。このコーナーなんて、100パーセント天然内輪ネタなのですよ。読者のみなさんはすでにおわかりのこととは思いますが。というわけでですねえ、結論として、今月をもってこのコーナーはおしまい、ってことなの。私のよきアシスタントでありまする桃栗たき子は、彼女のホームグラウンドであるファミコン通信でせっせとお仕事しております。２ヵ月間ゲストで出演していただいたハニーとひできちは、さっき外に出ていきました。きっと食事でしょう。よくわかんないけど。

さっきも言いましたけど、このページから内輪ネタを取ったら、ほとんどなんにも残りません。鼻クソくらいは残ると思いますが。ですから、これからも内輪受け狙いのギャグやお話などは、これからもやりますです。ただし、これまでのような濫用はさけようかと。まあ、私という人間は、適当と内輪ネタと曖昧からできているヤツですから。まあ、それがMSXよ！　のパワーだと思ってることはたしかですね。MSXよ！　がなくなってしまうわけじゃないし、明かるくいきましょうよ。

⬆この机からMSXよ！　は生まれる。新コーナー製作委員会も発足した。

ちょっとスペースがあまっているので、来月からどんなコーナーが始まるのかを教えていきましょうかね。えーと、まだ考えてない。きっと面白いのが始まりますよ。ちょっと前にやった『独断と偏見の音楽コーナー』とか、意外に真面目な（ものにはならないと思うが……）BASIC講座とか。あ、すんげー短くてつまんないプログラムを掲載するってのもいいなあ。そうしようかな。マジで。いや、小説を載せるのもいいなあ。今、編集部で小説が流行ってるんだよ。ヘンでちょっとエッチな、いわゆるスペクタクル官能悦楽スポ根お色気デオドラント高分子吸収シート採用小説とでも申しましょう(ヤケクソ)。

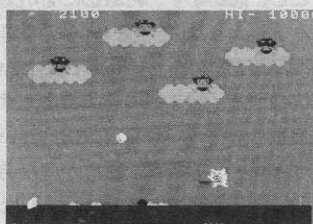
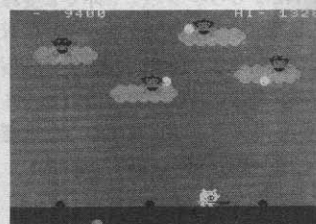
というわけで来月から毎月短編小説をひとつずつ掲載することにしましょう。そうだ、そうしましょっと。漫画や小説、そしてプレゼントにゲーム記事。MSXよ！　ってなかなかクリエイティブなスペースですよね、考えてみれば。これからも勢いのある記事作り、そして類を見ないページをモットーにがんばっていきますので、期待していてください。よろしくねー。

あ、まだスペースがあまってるの一？　でも私今日は忙しいから。とりあえずこれくらいにしておいて、来月の新展開をお楽しみに。では。

⬆彼らの書く小説は愛と夢に満ちている。

嗚呼うるわしのゲームちゃんのコーナー

今月はHAL研究所から発売された不朽の名作『ぶた丸パンツ』をご紹介いたしましょう。コメンテーターにレトロゲーム評論家の砂車牛吉さんをお迎えしてありますので、〝ぶた丸パンツと私〟と題しまして、これから語っていただきましょう。それではどーぞ。

MSXが出た当初は、発売されたゲームのほとんどはアクションゲーム、またはシューティングゲームでした。今から6、7年前くらいのことです。アクションゲーム第一次ブームとでもいいましょうか。当時は技術的に優れているというよりも発想のユニークさ、アイデアのすばらしさが目立つゲームが多かったのです。その中でもこの『ぶた丸パンツ』はきわだっていました。小さな石にズッコケル(死語)主人公ぶた丸や雲の上から卵を落とすすかみなりパンツのそのコミカルな動きに心を温かくするプレイヤーは数知れず。シンプルなわりにはテクニックを要したり、かなり練られてますよ、これ。今プレイしても全然色あせたように感じないですし。『マジカルツリー』や『ピポルス』といったコナミの一連のアクションものにも似たこの雰囲気は、今のすさんだ世の中のオアシスにも思えるのですよ。MSXユーザーなら一度プレイしていただきたいと思うのです。

というわけでこのゲームをドンと１名様にプレゼントします。欲しい方はこのコーナーまでお送りください。来月は、これまた名作と呼ばれている『ローラーボール』を取り上げます。それではチャオ。

⬆無駄な要素を極力排除したゲーム構成。キミの五感を刺激する。うーん、イカス。

⬆このステージ３あたりから難しくなる。がんばれぶた丸、日本の夜明けは近い。

今月の一口メモ　●最近、今をときめく吉田戦車さんにサインしていただきました、『鋼の人』という本に。愛らしいかわうそのイラスト入りです。本当にありがとうございました。家宝にしますです。イエーイ。（山下定吉・プログラマー）

今月の一口メモ　●函館にある『がたろ』という居酒屋は、うにとじとカニ雑炊、海の幸山の幸をふんだんに使った鉄板焼き、そして刺身の盛り合わせなどがババーンとセットになって、なんと3,000円でーす。ビール付きで。（米谷優・学生）

暑い夏もようやく過ぎようとしていますね。パンツ一丁で歩くと寒いもんね、もう。

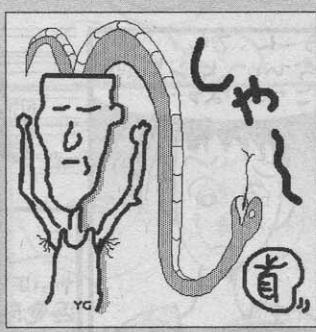
第1回 MSXよ！主催 落書き大賞募集のお話
(こっきりかもしんない)

え－、7月号で募集いたしました落書き大賞ですが、けっこう応募が届いております。でも、ちょっと悲しいことがあります。それは、送られてくる作品のほとんどが、落書きではなく、〝いたずら書き〟といったほうがあてはまるものなのです。落書きとは本来、小さいスペースに自分の好きなものを一生懸命描いたり、胸をワクワクさせながら、ペンの思うままに描いた絵こそ落書きなんじゃないかな、と考える。これから応募する人は、そこいらへんを考慮していただきたいな、とかように思います。賞品も今までのMSXよ！にはなかったゴージャスなプレゼントですから、みなさんもがんばって描いてほしいですね。

ところでよく質問が寄せられてきます。今月はそれに答えていきます。まず、必ず黒のインクを使用してください。黒なら墨汁でもマジックでも、マーカーでもサインペンでもかまいません。スクリーントーンは使用しても結構です。ペンタッチではだせない質感とかは、使ってみるといいですね。大きさは原則としてはがき大の大きさの紙に描いてください。それ以上でも以下でもかまいませんが、その作品の優劣にかかわらず入賞するのは難しいでしょう。

とにかく締め切りは今年の12月31日。まだまだ時間はたっぷりある。イラストにせよ、漫画にせよ、キミが思う〝落書き〟をぶつけてくれ。待ってるからねー(常套語)。

天使のGペン というコーナー

⬆お手本として首周クルブシの作品です。

今月の西川峰子

じゃーん！　今月のフレゼントはかなりいいぞー　あんまりお金かかってないけど　なんと、今月のフレゼントは、編集部の恥ずかしい実態が網羅されている『Mマガ編集部いけない写真集　だ　いつも誌面を賑わせているあの人この人　これははっきりいってフレミアムってやつですねえ　まいったなあ　照れるなあワシントン豊丸の写真は、ご希望によって入れたり捨てたりしますので、ご了承ください　というわけで、ほしいなあと思うモノ好きな方はどしどし応募してください　来月はもっとダンサブルでデオドラントなものを、あなたに！　それではアデュー

デザインの心は母心押せば命の泉アキ

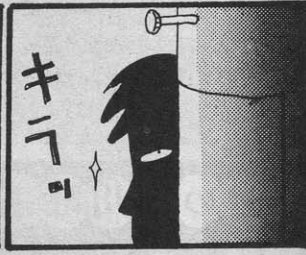
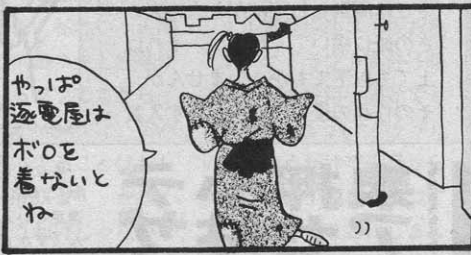
去りゆく夏を惜しんでいるヒマもなく秋だ。秋といやあなんといっても遠足。遠足といえば「バナナはおやつにはいるんですか」と必ず質問が飛びかうバナナ。そういえば今年の夏はバナナがトレンドだった。原宿には〝バナナワニ園〟などとゆーものが出現するし。それにしてもバナナワニってフシギな感じ。天才バカボンに出てきたウナギイヌは、イヌが魚屋の前を通りかかったとき、ウナギにひと目ボレして、かけおちしてできたイヌとウナギのあいのこだったが、バナナとワニのあいのこってどんなのかなぁ。ちなみにウナギイヌの家は、細長い犬小屋のようなモノで、半分が川の水につかっているのであった。そういえば元祖天才バカボンのアニメ主題歌で「トンボとカエルが結婚けっこんしーたーだから『トンボガエリ』なのだ」とゆー歌詞もあったっけ。吉田戦車のマンガで、ゾウとイヌのあいのこで『ぞぬ』ってゆー不気味なのがでてきたな。パンダとスカンクで『パンク』とかできると面白いかもしれない。

来月はなんと、なーんとなんと、海外取材の特集をしてしまうのであーる。そゆこと。

相変わらずだね、パトリシア。あのときと変わってないね。そう、キミが夏の暑い昼下がり。ノースリーブのワンピースが似合うキミと、ふたりっきりでボートに乗ったっけ。ボートをこぐキミの上腕二頭筋がまぶしくて、ボクは知らないうちにキミを好きになった。透きとおったブルースカイブルーBY西城秀樹がキミの笑顔にシンクロして、いつのまにかもうサンセット。なにもかもが楽しかったエヴリデイ。フラフープしたり、光速船で遊んだり、えっ、知らない？　ちょっと古かったかな。そうそう、ボクらの街にコカコーラのヨーヨーチャンピオン(外人)がやってきて、キミがみせた犬の散歩がやけにしなやかで、クラクラした店の横の駐車場。懐かしいなあ。

でももう、……メモリー。キミはお笑いスター誕生でコントをしたけどイマイチ受けなくて、泣く泣く風俗路線に転身したぶるうたすみたいなマッチョな男とねんごろしてしまったよね。ボクはくやしくて、その男を裸にし、マジックで〝バラ〟とか〝肩ロース〟なんて体中にいたずら書きしたことを憶えている。そうだよ、ボクにはそれしかできなかったんだよ！　非力なボクを恨むなら恨めよ。でも、知ってたんだ。あれはボクを試していたんだって。……でも、決心ついたよ。結婚するんだ。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー
MSXマガジン編集部　MSXよ！係

さあーてこんげつのポンコちゃんはどんなのかなー？

愛しのポンコちゃん

最近やる気が出てきた

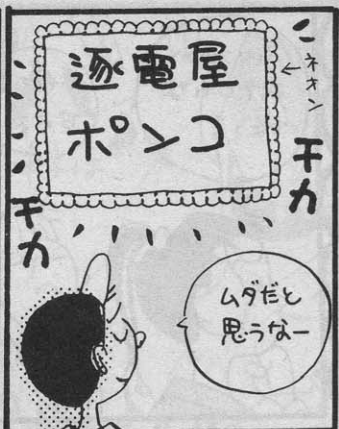
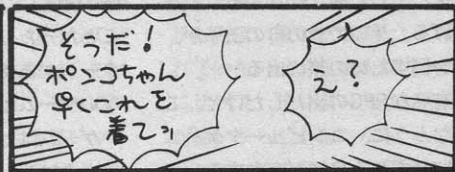
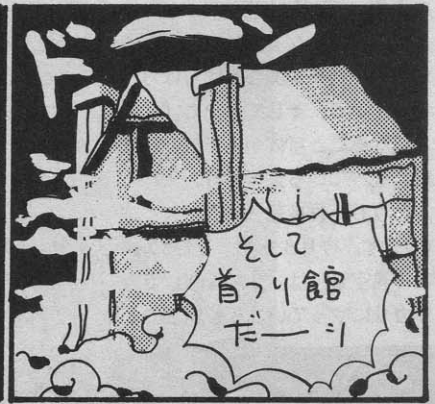
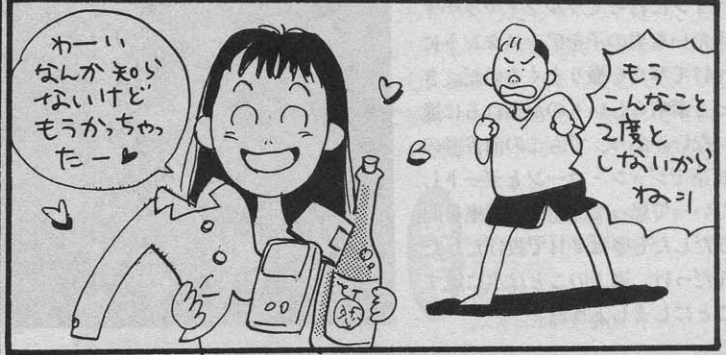
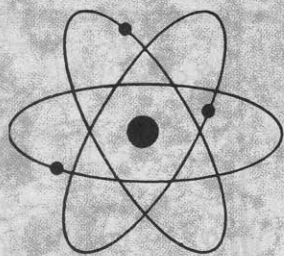
今井美保

※この物語はフィクションです。

ようやく『首斬り館』を解いたポンコちゃん。今月はちょっとホラータッチ(?)です。

ダジャレできたか……。〔編集部〕

―こうしてとうとつに事件は解決した。

この漫画に対するご意見ご感想、ファンレターのあて先は、MSXマガジン編集部『ポンコちゃんだー!』係まで送ってねー。

ユメミル真空管

イントロダクション

混迷する現代。文学、哲学、音楽、映画など、すべての文化があまりにも多様になりすぎている。そして、どこもが先が見えずに暗中摸索している状態だ。これといった決め手となるものがないために、人の興味や関心がばらばらになっている。そして、そのばらばらになること自体がすでに飽和状態になっている気がする。

どうも。曾良豆（ソラマメと読む）です。今月から始まった『ユメミル真空管』は、こんな感じでガリガリにやっていこうと思ってます。とくにコンピュータというテクノロジーは、人類の未来を大きく左右する、重要なメディアだと思う。いまはまだ、技術的に難しいところが大きいけれど、近い将来、きっとそうなるはずだ。せっかくMSXというコンピュータが身近にあるんだから、たまにはオオマジメに、オオゲサなコトを、考えてみるのも面白いんじゃないかな。もちろんゲームやっても面白いけどねぇ。

⬆ぼろぼろになった表面が、なんとなく気になる。ところどころに見られるまっすぐな模様に、人類の意思のようなものを感じるな。

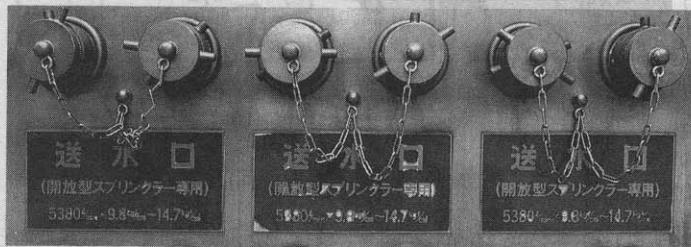
⬇この美しいゲージツ写真は、編集部が誇る天才カメラマン、木村女史が撮ったものだ。光と影が描き出すモノクロの世界。とくとごらんあれ。

コンピュータゲームの世界

平和な町に、ある日突然傷ついた兵士がやってきて、この世の征服をたくらむ悪が存在することをつげる。そこでその町の王子が、悪を倒すための旅に出る……。

有名なRPGの出だしだけど、こんなふうに、コンピュータゲームには必ずある目的が存在する。さらわれた王女を救い出すことだったり、暴政を行なう悪い領主をやっつけることだったり、反対に一国の領主になって全国を統一することだったり、もういろいろなパターンがある。目的が最初わからないゲームはあるけど、目的がないゲームはとても少ない。

ボクはゲームをすることが楽しい理由のひとつとして、目的が必ずあるということがあげられると思うのだ。じゃ、いったいなぜ、目的があると楽しいのか。ここらへんから考えてみよう。

キミは自分の人生の意味とか、自分は何のために生きているんだろうかとか、考えたことないですか？　毎日同じような生活を繰り返していくうちに、ふと、不安になって、今自分は何をしているんだろうか、何をするために自分は生まれてきたのだろうかと悩んだこと、一度くらいあるんじゃないかな。思春期って言葉があって、この時期にそんなことを考えることが多くなる、という話は聞いた

カメラマンより一言

やーい、木村だ。最近バルセロナに向けてスペイン語を勉強し始めたのだけれども、今のところアディオス・アミーゴしかわからない。でもいつの日か制覇して、スペインに行ってラルフ・マッチオみたいな男の子をアシスタントにつけて写真を撮りまくるのだ。きっと素晴らしいものが撮れるに違いない。あっ、でもこの前香港の飲茶（ヤムチャ）でジョン・ローンとデートしたいって思って、中国語講座を聞きだしたときは２日で投げだしたんだっけ。過去のことは水に流すことにしましょうね。

⬇下の写真にみえる〝3〟の文字。こいつに意味を見いだしてはならない。ここにあるのは無造作に書かれた文字と、アスファルトだけなのだ。

ことがあるだろう。ものごころついて、少し成熟して最初に考えることが、自分の生きる意味とか目的とかなわけだから、いかに人間にとって重要な問題であるかわかると思う。哲学ってのは人生の意味、目的そのものを追究している、おおげさな学問であるわけだし、また宗教も、神という存在を自分の人生の至高の目的にする一種の生き方であるわけ。つまり、人間はなんらかの形で絶えず人生の意味、目的について考え続けていることになる。

ところが最近じゃこんな風に人生とか意味とかを、うだうだしゃべっているとヘンな目で見られるよね。何かかっこ悪いことのように思っているし、現にボク自身もちょっとうさんくさいかな、と思う。みんなそういうことを考えるのを極力さけているみたいだな。

でもさっき言ったように、考えずにはいられないほどの重要な問題だとボクは思うわけで、みんなどこかでちょっぴり無理をしていると思う。無理をしていなくても、少なくとも、そういうことへの憧れみたいなものはみんなもっているはず。考え方によっては、ちゃんとした目標があって、それに向かってまっしぐらに生きていくことのほうが、なんとなく楽だとも言えるわけで、現代人はそこらへん、わざと辛い生き方をしているのかもしれない。

いっぽう、人間っていうのはなかなかずるい生き物で、何か足りないものがあれば、必ず代わりのものを見つけ出してくるものだ。たとえば今の投資ブーム。これはまずお金というものに対する漠然とした信頼感があって、とにかく今はお金を集めようとみんな思ってるわけ。集めておけば何かいいことがあるんじゃないか、なんて思ってるんだよね。これこそ人生の目的の代わりとなるシロモノで、今何をすればいいのか、何に向かって生きてゆけばいいのか、そのひとつの答えなんだ。だから、何の不安も感じることなく、ひたすら金集めにうちこめる。日本人がエコノミックアニマルなんて、金の亡者みたいに言われていたのは、日本人が欧米の人に比べて、ずいぶんそういう傾向が強いからじゃないかな。

とにかく人間は、自分は何をすればいいのかという問いに対する、きちんとした答えをいつも欲しがっている。その上でコンピュータゲームというものが存在しているわけだから、当然目的のないゲームってのは売れないことになる。日本ではそれが顕著なんだな。

だからといって、目的のないゲームをつくってもしょーがない、ってことにはならない。コンピュータゲームは今はまだ、そういった欲望(目的を欲しがることね)を解消させるための、ひとつのエンターテイメントにすぎない。べつにエンターテイメントが悪いといっているわけじゃないよ。そんなことといったらスピルバーグの映画は、悪い映画だってことになっちゃうもんね。そうじゃなくて、映画にもいろいろあるように、コンピュータゲームだっていろいろな可能性があるはずってこと。だからその可能性の芽を摘むようなことはしたくないし、しちゃいけないことだ。まだまだコンピュータゲームは始まったばかりなんだから、いろいろやってみてほしい。

⬆会話と会話の間。不思議な沈黙が流れる。初めてみる彼の表情。私はカメラを取り出し、彼とむきあう。

⬆日常の中にある平和な時間、それを見つけてはシャッターをきる。そして印画紙の上に再生。その繰り返しだ。

⬇最近、手ばかり撮っている。手にもいろいろな表情があるのがわかってきた。まだまだ私の知らない世界がそこにはありそうだ。

このページに対する意見・感想待ってます

こういう企画はひとりでうだうだしゃべってても、ちっとも面白くないのだ。だからみんなの意見を待ってます。どんなことでもいいから、編集部に送ってきてくださいな。いいのがあれば誌面で紹介しちゃうから、覚悟しててよん。それから、このページを飾るモノクロゲージツ写真のほうも待ってるぞ。うーんとカッコイイやつ、ウツクシーやつ、お願いしますね。どんどん送ってねー。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
ユメミル真空管係

MSXにアラーム機能を追加しよう!

ハードウエア事始め

関　鷹志

先月はMSX2＋パワーアップ大作戦のため１回お休みしたこのコーナー。今月からまた復活です。今回は、アラーム機能を追加して、タイマーとして利用できるようにします。対象機種は、MSX2およびMSX2＋になります。

MSX2に秘められたパワーを利用する!

MSX2には、仕様にありながら標準装備されてない機能があります。中には、ヘタをすると存在すら忘れ去られているようなものもあります。このように目立っていない機能に光をあてて、うまく利用してやろうというのが今回のハードウエア事始めなのです。

そんな代表的な隠し機能(！)を利用できるようにする改造の記念すべき第１回として、アラーム機能を追加します。なぜかMSX2＋になっても表面に現われてきていないアラーム機能。これを利用すれば、本体の電源が切れていようと、ゲームカートリッジで遊んでいようと、何日の何時何分に外部に接続した機器を自動的に動作させたり、アラーム音を発生させたりすることができるようになるのです。これで、目覚まし時計の代わりに利用することも可能になります。また、炊飯ジャーのスイッチを入れておいて、朝起きたらご飯が炊けている……、なんていいですね。とにかくタイマーとして使えるようになるわけです。

基本的な設定用コマンドはすべてBASICに用意されているので、これで一度設定してしまえば、あとは黙っていても動いてしまうというスグレモノなのです。

外部に接続する機器は、コントロール回路を工夫することによって、さまざまなものをいろんな形で制御できる可能性を秘めているのです。私はアイデアを提供します。実用的に用いるか、遊びの一環として用いるかは、読者のみなさん次第です。が、具体的な外付けのコントロール回路は次回までおあずけになります。

MSX2、MSX2＋には、バックアップ機能付きのリアルタイムクロック回路が内蔵されています。このバックアップ機能があるおかげで、電源を切っても正確に時間を刻んでくれるのです。また、電源投入時のパスワード設定や画面色の設定もできるわけです。

もともとは、リコーのRP5C01という型番のリアルタイムクロック(以下RTCと略す)LSIを利用した回路でしたが、このICの機能は、そのまま、ヤマハのMSX-SYSTEM（S1985：MSX2の大半のハードウエアの機能を集積したVLSI）に組み込んであるので、ソフトから見た場合はまったく違いがありません。ですから、どちらのICが使われていても、使うときに心配する必要はないのです。ただ、少々改造方法が異なっています。

改造例で用いたパナソニックのFS-A1は、MSX-SYSTEMを利用していました。最近のマシンの大半は、これを利用しているようです。

RTC部の仕組みと役割について

MSXでのアラーム回路は、本体との動作とはまったく独立して動作するようにできています。RTC部にはさまざまなカウンタ回路やRAMなどが含まれています。

年カウンタ（０～99、1980年を０とする)、月カウンタ(1～12)、日カウンタ、時カウンタ（０～23、もしくは０～11)、分カウンタ(０～59)、秒カウンタ(０～59)、曜日カウンタ（０～６、ただし曜日との数値の対応は決まっていない)、閏年カウンタ（０～３、０のときに閏年とみなす）といったところが、BASICの〝SET DATE〟や〝SET TIME〟、MSX-DOSの〝DATE〟や〝TIME〟で設定されるものです。

アラーム回路も当然、このRTC部に含まれています。アラーム回路に設定できる内容は、何曜日何日何時何分というところまでで、何秒という設定はできません。

実際にはRTC部の曜日カウンタは用いずに、MSX内部では年月日のデータを基に計算で求めているようです。そのため、アラーム回路で設定しても意味を持つものは、何日何時何分というところまでです。つまり、最高、１ヵ月先までの予約ができることになります。

なお、残念ながらビデオのタイマー予約などとは違い、単体だけでは複数予約やONになっている時間の設定はできません。これはハードウエアの機能の差だと思って、とりあえずはあきらめてください。

さて、FS-A1を例にした本体改造に取り掛かることにしましょう。MSXの改造は、すでに本誌のみならず、各誌で何度も取り上げられているので、すでに改造マニアと化している読者もチラホラといるんではないでしょうか？

FS-A1は廉価なマシンでありながら、基本性能はすべて兼ね備えています。それにもかかわらず、回路がシンプルで手が加えやすいというこのマシンは、一部では大変高い評価を得ています。

今回の改造に関しても、いかにも手を加えてくださいといわんばかりに、改造ポイントがわかりやすく作られていました。

さて、これからじっさいに中を見てみましょう。

MSXのケースを開けて改造にとりかかるぞ

最初の目標は、FS-A1の基板のハンダ面を露出させることにあります。これをしないと、改造はできませんね。

まず、本体に接続されているコネクタ（CRT接続コネクタ、カセットケーブルコネクタ、電源コネクタなど）をはずします。次にバックアップ用の乾電池も取り出してしまいます。改造するときは、少しでも改造の妨げになるものを排除することは鉄則です。大切な本体に直接手を加えることになる改造は、いい加減に取り組むと壊してしまうことがおおいにあり得るのです。本体の値段が高いか安いかではなく、そのマシンに対する思い入れというのは、各人によって異なると思いますが、それにしても壊すよりは壊さないほうがいいに決まっているはずです。

次に本体を裏返して、裏面にあるネジ４本(プラスの大きめ)をゆるめます。はずすのは簡単ですが、はずしたネジをなくすのはもっと簡単です。なくさないように十分気をつけてください。

ネジをはずしたら、キーボード側を上にして、ケースの上側を取りはずします。合わせの部分はプラスチックのツメが引っ掛かっていて取りはずしにくくなっていますが、無理は禁物です。ゆっくりと力をかけて、横にずらしながらはずすようにすれば簡単にできるはずです。ここで力を余分にかけると、強力接着剤のお世話になることが多々あるのです(経験者談)。

キーボードはネジなどでは固定されておらず、単にケース内の出っ張りに乗せられて、ポッチで引っ掛かっているだけです。あとは基板に接続されているフィルムケーブル２本をはずすだけです。このケーブルは基板上のコネクタに差し込んであるだけで、コネクタ内部のバネの力で固定されています。ゆっくりと両側を両手の指先でつまむようにして、引っ張り上げてください。

キーボードをはずしたら、電源スイッチの先の部分を本体内側から押して、はずしておきましょう。

基板のネジをはずしてまじまじと見つめよう

本体内部には１枚の大きな基板があります。この基板は、基板の外側と中央部の９本のネジで固定されています。これをすべてはずして、次にバックアップ用の乾電池の配線をハンダごてを用いてはずせば、簡単に取り出せます。

このように苦労してはずした基板を、マジマジと部品面側から見つめてください。すると、〝S1985：IC14〞とシルク印刷された部分があるはずです。この部分のすぐ近くにTPと書かれた点があります。

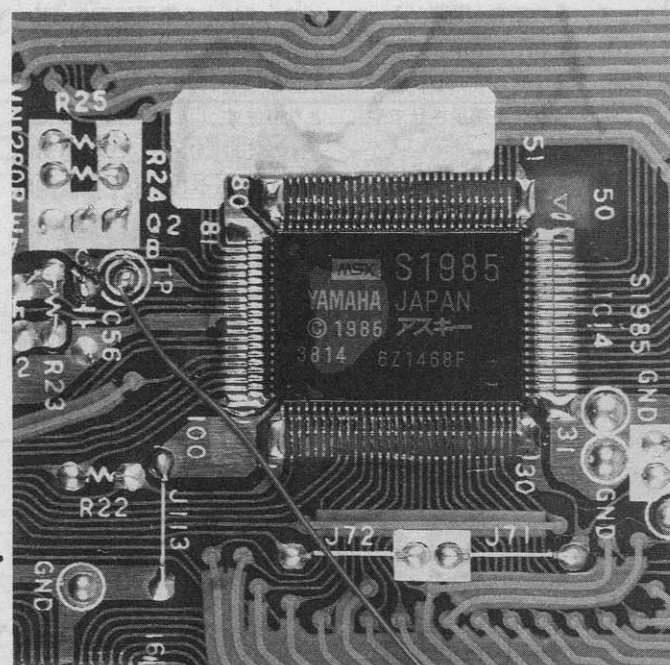
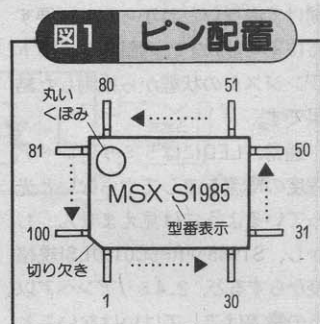
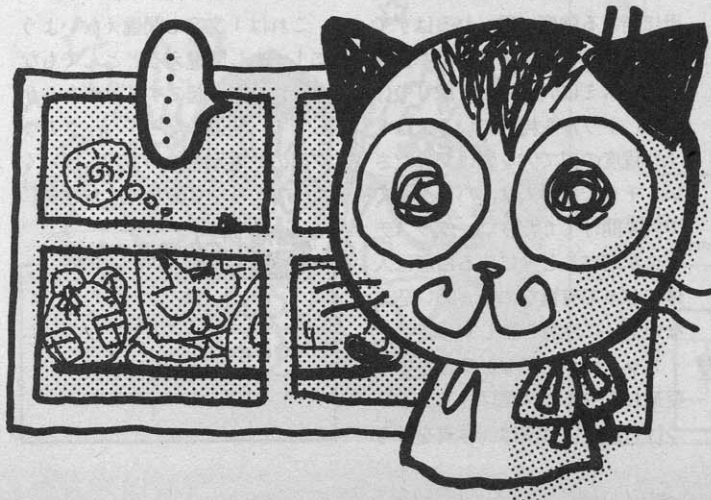
この部分のハンダ面(裏側)にも、しっかりとTPの刻印がされているはずです。ここに、少し長めの配線材をハンダ付けします。

配線材は細めの単線(♯30)を用いると良いでしょう。この配線材を、バックアップ用の乾電池収納部近くまで延ばしてください。この改造が終わったら、基板を元に戻してネジで固定してやります。

なお、FS-A1以外の機種ではTP端子が出ていないか、もしくは同じネーミングされた端子でも違う役割を持ったピンかもしれないので注意が必要です。必ずTP端子がS1985の87番ピン、またはRP5C01の15番ピンに接続されるようにしてください。そのほかのピンに間違って接続してしまうと、最悪の場合、ICを破壊してしまうこともあります。十分に注意が必要です。

改造するための準備が済んだら、いよいよ外部の回路と接続するための〝インターフェイス回路〞の製作に取り掛かることになります。とは言っても、そんなに大袈裟なものではなく、たった３個の部品を使うだけです。

今回、使用する部品で最も大切なものは、フォトカプラである東芝のTLP521-1です。フォトカプラとは、内部に発光素子（たとえばLED)と受光素子(たとえばフォトトランジスタ）が封入された部品のことです。つまり電気的には完全に絶縁されるわけですが、光によって外部の装置をコントロールできるのです。

これを用いれば、LEDを光らせる程度の電流しか取り出せない回路からでも、安定して大きな電流を制御することも可能になります。なお大きな電流といっても、フォトカプラ単体では直流50ミリアンペア程度の電流しか扱うことができません。より大きな電流や、交流を扱うためには、リレーやSSR（ソリッドステートリレー)などを用いる必要があります。これらとの接続は次回紹介する予定です。

▲MSX-SYSTEMの写真。図１を見て、ピン番号を間違えないように確認してください。

使用する部品について詳しく説明する!

もう少しフォトカプラについて説明しておきます。TLP521-1は、LEDとフォトトランジスタの組み合わせが1組だけ封入されたDIPタイプの4ピンの部品です。同様の部品で、TLP521-2とか、-3、-4というのがありますが、これらは回路が2回路、3回路、4回路といったぐあいに複数が封入されているだけです。もちろんピン数も8ピン、12ピン、16ピンといったぐあいに多くなっています。

このフォトカプラ内部のLEDは通常のLEDよりも少ない電流で点灯するようです。とはいっても、実際に光っているかどうかは中を開けてみないとわからない(要するに不可能)ので、内部のフォトトランジスタの状態から推測した結果です。

通常、LEDには5ミリアンペア程度の電流を流してやらないと光っているようには見えません。しかし、S1985やRP5C01のLSI規格表からすると、2.4ミリアンペア以上の電流は流してはいけないことになっているのです。電源が入っている場合でも、3ボルトの乾電池でバックアップしている状態でも、このスペックを満足させてやらなければいけません。

そこで計算にもとづいて求めて、その値に最も近い値である1.2キロオームの抵抗器を用いることにしました。この抵抗器は通常の小型抵抗器であれば何でもよく、4分の1ワットや8分の1ワットタイプで十分です。LEDの計算式といってもそんなに難しいものではないので、ちょっと説明をしておくことにしましょう。

LEDは点灯しているとき、その両端(アノードとカソード)の電圧は、流れる電流に関わらずほぼ一定の値を示します。だいたい表示部に使用するようなLEDの場合では、1.7~2.0ボルトぐらいになります。つまり、最低でもこの電圧以上の電圧を与えてやらないと点灯しないのです。このことからも、LEDは通常の乾電池1本(1.5ボルト)では点灯しないということがわかることと思います。

さて電圧E(V)をかけて、LEDの途中に抵抗器R(Ω)を入れると、オームの法則により、回路に流れる電流I(A)は右下の式のようになります(囲みを参照)。したがって、実際にこの式を使ってRを求めてみると、I=2.4(mA)、E=5(V)、Vf=1.7(V)となります。なおかつダイオードによる電圧降下0.6ボルト分が加わると、

R=(5-0.6-1.7)÷2.4=1.125(KΩ)

となります。

よって、この値に近い大きめの抵抗器である1.2KΩを電流制限用に選びました。

フォトカプラをとおして、ミニジャックを本体の左後ろにつけてやる。わかるかな。

こんな感じでブザーを取りつけて、セットした時間に鳴らしてやることができるんだ。

なおバックアップ時(電源オフの状態)には、電池の電圧3ボルトがEに代入されることになり、このときの電流Iは、

I=(3-0.6-1.7)÷1.2≒0.6(mA)

とかなり小さくなります。これだと、普通のLEDの場合はとても点灯できない数値ですが、これでもちゃんと動作してくれるのです。

それじゃ、製作にとりかかるぞ

今回の回路は大変簡単なので、基板などを利用しないで製作します。回路図は図3のとおりですが、使用されているICによって若干違いがあります。

FS-A1の場合は、バックアップ乾電池のプラス側の端子にフォトカプラの1番ピンをハンダづけして固定します。この程度で十分実用に耐える強度は得られるはずです。また、ミニジャックは本体後面の左スミに穴を開けて取りつけます。ドリルを持っている人は5ミリ程度の刃で穴を開けてください。そうでない人は、ハンダごてで穴を開けてください。プラスチックが溶けるときに出る白煙は人体にとって有毒なので、吸い込まないように注意しましょう。

カッターナイフなどできれいに整形してやると作業は終了。取りつけの詳しい位置は、写真を参考にするといいでしょう。

大事な本体に見苦しい穴など開けたくない人は、簡単なブザー程度なら本体に組み込んでしまえます。使用できるブザーは圧電ブザーと呼ばれるもので、低電圧用のものならば何でも構いません。たったこれだけでも、目覚まし時計の代わりに使うことができます。

なお、この回路を付加してそのままブザーをつなぐとマシンによっては断続音が出たり、ピーと鳴りっ放しになることがあります。そういった場合は、BASICで、リストの①のような処理(イニシャライズ)を行なってください。

これは通常、禁じ手とされているI/O直接コントロールのワザのひとつですが、これをしないとピーピーとうるさかったり、せっかく改造したMSXなのに、機能が活用できない場合があるからです。

これは1文字も間違えないように! もし間違えるととんでもない動作を引き起こすことがあるからです。間違ったら、バックアップ用の乾電池を抜いて、しばらくたってからやり直してください。

式 LED電流の計算

$$I=\frac{E-Vf}{R}$$

この式より、

$$R=\frac{E-Vf}{I}$$

製作が終わったら こうやって使いこなす

さて、このブザーを任意の時間になったら鳴るように設定してやります。これはBASICに用意されたコマンドだけで簡単にできます。この改造のために電池を抜いたので、時間や日付設定がおかしくなっているはずです。もとどおりに直してやりましょう。

1989年8月8日13時10分25秒に設定することにすると、リストの②のように入力してください。これでリターンキーを押した瞬間にセットされます。SCREEN、WIDTH、COLORの初期値やBEEPの音色や音量、タイトル画面の色などの設定も必要に応じてやり直してください。これらもすべてRTC部に含まれるRAMを利用しているからです。

次にアラーム設定を行ないます。同じ日の22時5分にアラーム音が発生するようにしてやるには、リストの③を入力してください。

秒は設定しても無視されますが、必ず全部のケタ数を合わせないといけないので、ダミーで00というように入れてください。

これで、22時5分になると、ピーッとアラーム音が発生します。アラーム音が発生している時間は1分間だけです。

また、8月10日の午前6時55分にアラーム音が出るようにするには、リストの④のようにします。

日付と時間の両方のアラーム設定をする場合には、必ず先に〝SET TIME〟を行ないます。これを実行すると、〝SET DATE〟で設定されたアラームの日付がその日に自動的に書き換えられてしまうからです。なお、この場合、秒、年、月は無視されますが、これも同じく省略することはできません。

アラーム設定を一度行なってしまえば、ソフトとは無関係に動作するので、あとはゲームをしていようが、電源を切って寝ていようが、必ず動作してくれます。この改造により、ソフトの動作に支障が出ることはありません。もしソフトが動かなくなったりしたら、それはアナタが改造中にどこかを壊したか、配線を間違えたことになります。

さて、そろそろ終わりに近づいてきました。本体の改造部分の解説だけになってしまった感じです。来月は、今回改造したMSXに接続する外部の回路と、アラーム機能の詳細な部分の説明をする予定です。たとえば、ピーという小さな音だけではものたりない！　という人のために、大きな音がビーッと断続して鳴る回路や、擬似電子音を発生する回路、1分以上発振が継続する回路、オーディオタイマーとして使う場合の回路などを用意しています。

それじゃ、また来月お会いしましょう。それまでに、今回の改造を試してみてください。

図2 ブザー回路

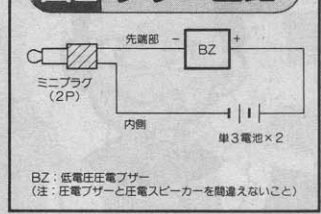



図3 MSX-SYSTEMの場合

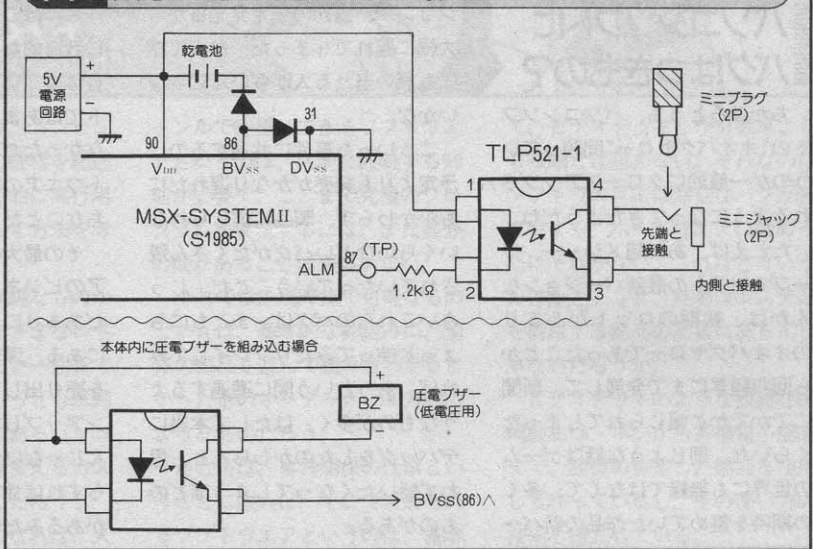
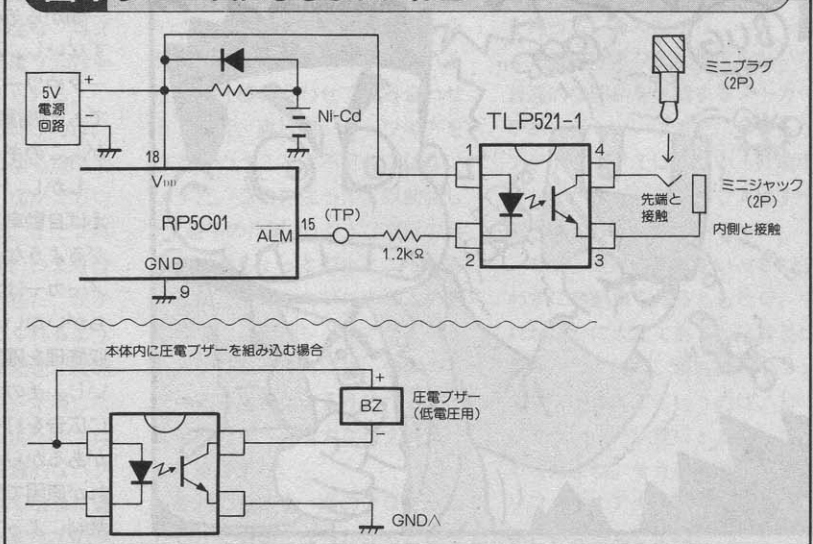



図4 リコーRP5C01の場合

リスト 初期化とタイマーの設定

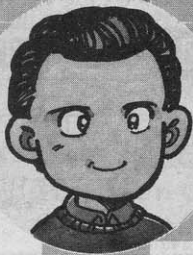
```
①  OUT &HB4,&H0E:OUT &HB5,&B1100 〔CR〕
    OUT &HB4,&H0F:OUT &HB5,&B1111 〔CR〕

②  SET TIME"13:10:25":SET DATE"89/08/08" 〔CR〕

③  SET TIME"22:05:00",A 〔CR〕
④  SET TIME"06:55:00",A:SET DATE"89/08/10",A 〔CR〕
```

鹿野司の

人工知能うんちく話

第8回　自動作成プログラムの巻

最近ではコンピュータの部品であるLSIなどの設計もコンピュータの手助けがなければ作れないようになっている。ところで、そのコンピュータを動かすプログラムもコンピュータによって作れないものだろうか？　つまりプログラム自動作成プログラムってわけね。

パソコンソフトにバグはつきもの？

ちかごろどうも、パソコンソフトの〝オオバグヤロー〟問題っていうのが一般的にクローズアップされるようになってきたようだね。

たとえば、あの超メジャー、ワープロソフトの最新バージョンなんかは、初期のロットがあまりのオオバグヤローであったことから回収騒ぎにまで発展して、新聞にでかでかと報じられてしまったくらいだ。同じような話はゲームの世界にも無縁ではなくて、多くの期待を集めていた作品の新バージョンが、当初の予定発売日から大幅に遅れてしまった、なんて話にも思い当たる人が多いんじゃないかな。

こういった事件に共通するのは、予定よりも発売がかなり遅れたにもかかわらず、製品に信じられないくらいひどいバグがたくさん残されていたっていうことだ。じっさいこれらのバグは、まともにちょっと使ってみたりプレイしてみれば、あっという間に遭遇するようなものが多く、はたして本当にデバッグをしたのかしらんと、思わず疑いたくなってしまうほどのものがある。

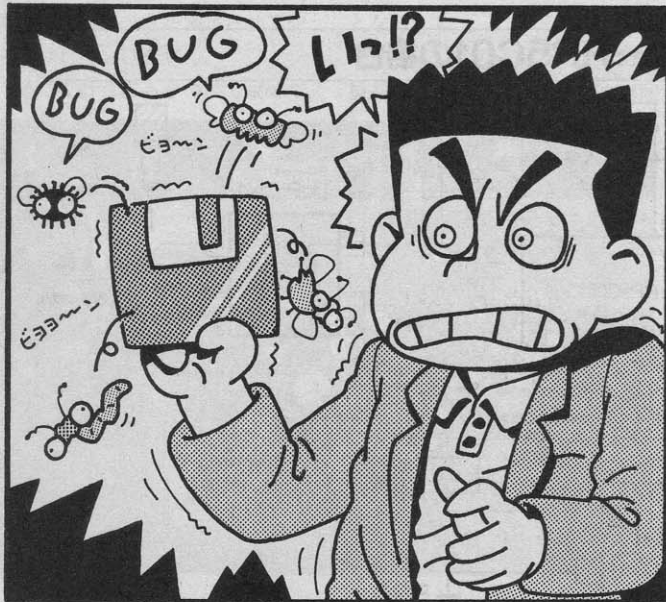
じつはこういう発売された商品に致命的な欠陥があるということ自体は、いままでメジャーなソフトではあまり極端なケースが起きなかっただけで、パソコンのソフトウエアの世界ではわりとありがちなことだったんだよね。

その最大の理由は、ソフトウエアのビジネスっていうものが、まだあまりにも未熟だっていうことにある。深刻なバグが残った製品を売り出しても、早めにバージョンアップして訂正すれば許されるんじゃないかという、一般社会からすれば甘すぎてゲロゲロな認識があるみたいなんだよね。たとえば、バグがあることがわかっていても、クレームがない限りメーカー側からその情報を出すことはまずないし、万が一バグが原因でデータやワープロの文書が破壊されてもその損害は補償しないってのが、このギョーカイの通例だ。

しかし、それはおかしい。たとえば自動車なら、もし事故につながるような欠陥が発見された場合、メーカーは大騒動になることはまちがいない。メーカーの責任で回収修理を確実に行なわねばならないし、そのために新聞、雑誌などに広告を打ったりする社会的責任があるからね。そして、万が一それが原因で問題が起きたときは、裁判によってメーカー側の責任が問われるということが普通だよね。

ところが、ソフトウエアではそういう一般社会では当たり前のことが、まったく行なわれていない。データの破壊なんて、自動車にたとえるなら、いきなりブレーキが効かなくなる欠陥で事故を起こしたに等しいんだから、ほんとうはメーカー側が補償するのがスジというものなんだよね。そういう補償ができないのなら、商品として売ること自体が間違っている。

まあ、ここまでキツイことをいまのソフトハウスに直ちに要求するのはちょっと酷だろう。だけど、コンピュータやソフトウエアの普及がさらに一般化していくなかで、いつかは乗り越えなければいけないものではあるんだけどね。

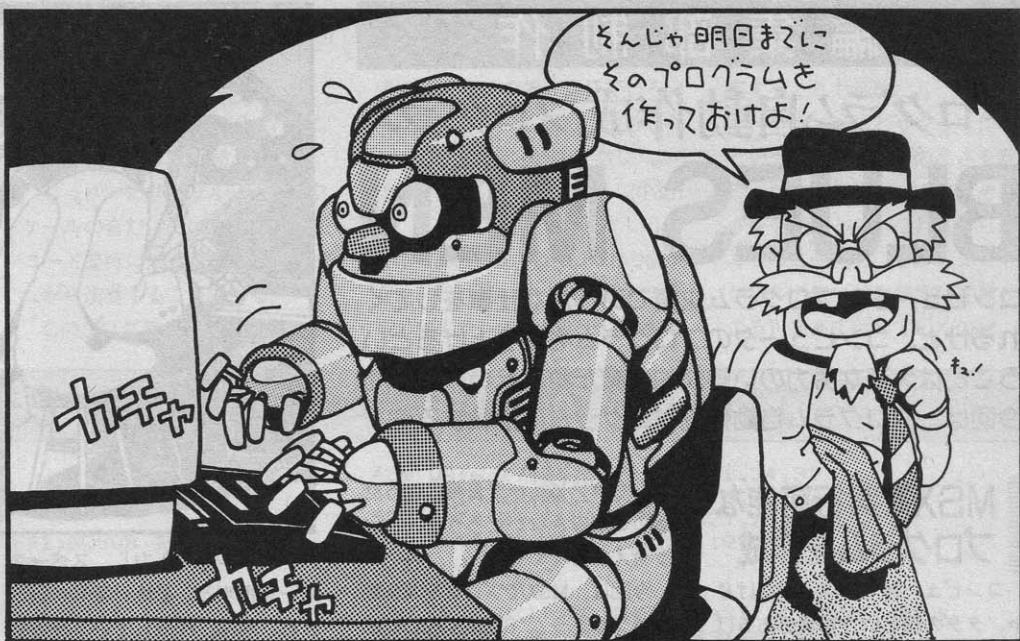
それにしても、ソフトハウスの側がまったく無神経に、バグの取りきれていない商品を売り出したわけじゃないだろう。メーカーとしてはそれなりの努力をしたのにもかかわらず、制限時間以内にバグを取りきれなかったというのが真相に違いない。それも最近のオオバグヤロー事件に関していえば、そのソフトウエアの内容からしても、超一級のプログラマーが仕事をしているというのがありありとわかるものばかりだから、制作サイドの人材が悪かったわけじゃない。それでは、どうしてこんな醜

態をさらしてしまったのだろうか。

その最大の原因は、おそらくソフトウエアが非常に巨大なものになっているのに、それにみあった管理で設計、制作が進められなかったことにあるのだと思う。

これまでのゲームやアプリケーションソフトウエアというのは、せいぜい数十キロバイトどまりのサイズだったはずだ。このサイズのプログラムは、1バイトを1文字として換算すると原稿用紙100枚分くらいになる。プログラムは自然言語ほど冗長でないことを考えると、長編小説1冊分程度の複雑さといっていいだろう。これくらいなら、ひとりが何とか全体を理解することができたはずだ。

ところが、最近のプログラムはデータ部分を除いても、数百キロバイトから、数メガバイトに匹敵するサイズへと向かいつつある。いってみれば広辞苑とか百科辞典に近い量になってきたわけで、これをひとりの人間が一望のもとに見渡すなんてことができるはずがない。そして、これだけ大規模なソフトになってくると、よほどしっかりとした管理態勢で作らないと、ひとつのバグを取ることが別のバグの発生につながるってことが頻繁に起きてくる。ようするに、非常に複雑なものを作るのに、家内制手工業のような方法しか採用していないところにすべての問題の芽があるんだよね。

こういった問題というのは、コンピュータの世界ではわりと古くから言われていたことで、ソフトウエア・クライシスと呼ばれている。そして、それに対応するべく生まれたのがソフトウエア工学という分野なんだよね。よく、見やすいプログラムを書くには、GOTO文を使っちゃいけないとか言われるけど、これはもともとこの学問の枠組みの中から言われ始めたものだった。

そして、この分野が目指すひとつの究極が、プログラムの自動生成なんだよね。つまり、コンピュータにさせたい仕事の仕様を記述すれば、そこから自動的に実行用ソフトウエアを作り出す方法を考えるというわけだ。

とはいえ、これは単純なものから複雑なものまでさまざまなレベルが存在して、とうてい一筋縄ではいかない問題だ。もっとも単純なレベルなら、すでにあるパソコンのキーの割り当てを変えるカスタマイズみたいなもんだろうし、いちばん高度なものになれば、人間の漠然とした望みでもちゃんと察したり、不足な部分は問いただしたりしてくれて、完全なプログラムを自動作成する高度な知性を持ったレベルまで考えられる。

プログラムのバグというのは、プログラム作成のあらゆる段階で生じる可能性がある。なかでもいちばん根源的なものは、まだプログラムを書き始める前、つまり仕様レベルでのバグの存在だ。だから仕様記述を支援してくれるようなプログラム、つまり記述が曖昧だったときに不足分や、矛盾した記述を指摘してくれるようなプログラムができれば、根源的なバグのほとんどは存在しなくなるに違いない。ただ、それがすべてのジャンルで完璧にできるソフトウエアというのは、人間に匹敵する知能が必要で、ここまで究極のプログラムを実現するには、まだ当分の間があることは間違いない。

それでは、現時点で可能なものといえば、基本的な枠組みに、望みの部品を選んで組み合わせるといった形のオーダーメード方式のようなものだろう。

たとえば、事務関係の仕事ということに限れば、そこで求められるソフトウエアというのは、基本的なレベルでそれほどバリエーションがあるわけじゃない。つまりいくつかの基本的なモジュールを作っておいて、それを求められる仕事の仕様に合わせて組み合わせることで、実行用ソフトウエアを作るということは不可能ではないはずだ。この方法って、以前話した『直子の代筆』のような文章の自動作成とちょっと似たところがあるよね。この種のプログラムの自動作成は、部品レベルでのバグをしっかり取っておけば、全体のバグはまず生じないように作ることが可能だから、有力なバグ対策にもなるはずだ。

それにしても、今のプログラムがいかに複雑になったからといって、ビデオデッキとか自動車よりも複雑とは思えない。それなのにソフトウエアには深刻なバグが起きやすく、ハードウエアにはめったにそれがない。これはどういうわけかというと、結局はシステムを構成する部品の品質にあるんじゃないだろうか。

ビデオデッキのような複雑な機械製品は、ネジから各種電子部品まで、品質の安定した部品を使用して作っているし、その使い方の技術も確立している。

ひとつのソフトウエアはひとつのハードウエアに匹敵する複雑さを持っているんだから、ハードウエアでいうネジとか抵抗みたいな普遍的な部品を供給するメーカーがあってもいいはずだ。ところが、ソフトウエアではこういった環境がないから、ソフトハウスはすべて自前で作る必要がある。

もし、既存の部品をいっさい使わずに自動車を作るとしたら、それがいかに大変であるかは容易に想像がつくけど、現在のパソコンのソフトウエアというのは、じつはそういった状態にとどまっているんだよね。そういう意味でも、ソフトウエアの世界はまだまだ未熟といえるんだよね。

編集部制作

プログラム自動作成プログラム BLUES MEN

コンピュータはプログラム次第でいろんな仕事をしてくれるけど、コンピュータのプログラムを作り上げるということは大変な労力のいる知的作業だね。というわけで、今回は、プログラム自動作成プログラムに挑戦するぞ！

MSXで実行可能なプログラムを作成

コンピュータもソフトがなけりゃ、タダの箱という言葉があるけど、コンピュータに何か仕事をさせようとしたら、その仕事の手順を細かく指示するプログラムが必要になってくる。しかし、プログラムが巨大になればなるほど、そのプログラムを作成するプログラマーの労力ははかり知れない。

このままコンピュータがあらゆる分野で普及していくと、肝心のプログラムを作るプログラマーの数が圧倒的に不足する、いわゆるソフトウエア・クライシスなんて言葉もささやかれるようになった。

そこで、コンピュータのプログラムもコンピュータ自身に作らせることができないだろうか、という考えがでてくる。

今回は、MSXでプログラム自動作成プログラム〝BLUES MEN〟に挑戦してみよう。このプログラムはコンピュータが自動的に作曲し、その曲をMSXで実行可能なプログラムのかたちにしてくれるというもの。

まず、右ページのリストを打ち込み、ディスクにセーブする。このプログラムを実行すると、はじめにファイル名を聞いてくる。これは、コンピュータが作った曲を何というファイル名でセーブするかということ。同じファイル名がディスクに存在してもチェックしないので注意してほしい。

ファイル名を入力し、スペースキーを押すと、最終行番号が表示され、現在、作成している行番号がその下に表示される。コンピュータが作曲しているあいだは、ただ待つだけ。プログラムは自動的にディスクに書き込まれる。

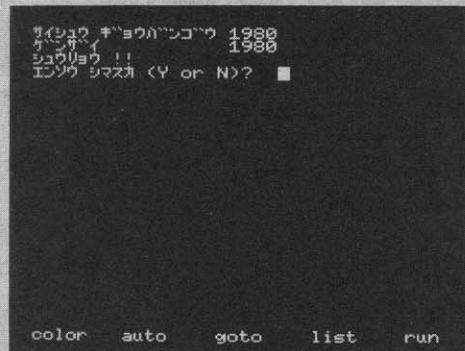
コンピュータの作曲が終わると、〝演奏しますか？〟と聞いてくる。ここで〝Y〟を選ぶと、今、作ったプログラムをディスクから読み込み、演奏する。つまり、もとのBLUES MENのプログラムは消えてしまうので、必ず、実行前にセーブしておくことを忘れないでほしい。〝N〟を選択すると演奏はされないが、ちゃんとディスクには、先ほど作った曲のプログラムが保存されている。

BLUES MENの作る曲は、ブルースっぽいジャズのアドリブ演奏といったカンジ。ちょっと難解な曲になることもあるけど、かなり雰囲気はでてるぞ。もちろん実行するたびに違った曲を作ってくれる。演奏は48小節の繰り返しで、いつまでたっても終わらないから、適当なところで、CTRLキーを押しながらSTOPキーを押し、止めてほしい。試しにLISTを取ってみると、ちゃんとコンピュータの作った曲が、これだけで実行可能なプログラムのかたちになっているのがわかるね。

さて、BLUES MENのリストを見てもらえばわかるけど、ここでやってることは、ほとんど音楽を作成することがメインで、プログラムを作成するというのは、行番号と音楽データをディスクに書き込んでいるだけなんだよね。

それでも、じっさいにこうして実行可能なプログラムをコンピュータが自動的に作成するのを見ると不思議な感覚になる。

こうしたプログラム自動作成のプログラムも、コンピュータが自分で作れるようになったら、スゴイけど、とうぶんのあいだは無理だろうな。それまでは、やはりプログラマーが苦労するのだ。

MSXが作曲してプログラムを作成する!

⬆ファイル名を入力すると、最終行番号を表示し、コンピュータ自身が作曲し、プログラムをディスクに作成していく。

```
list
1000 PLAY "v13t 120","sm1000t 120
1010 PLAY "r1r1","o3m1000b-m10000b-m1000
b-m10000b-o3m1000b-m10000b-m1000b-m10000
b-
1020 PLAY "n22n26","o3b-12o4c12o4d12o4e-
12o4f12r12
1030 PLAY "n29n26","o4g4o4a-6o4b-12
1040 PLAY "n27n31","o5d-2
1050 PLAY "n34n31","o5e4o5e-6o5d-12
1060 PLAY "n22n24","o5c6o5d-6o5e-12
1070 PLAY "n26n27","o5g2
1080 PLAY "n29n22","o4b-4o5c6o5d12
1090 PLAY "n26n22","o5e-2
1100 PLAY "n27n31","o5b-4o5g4
1110 PLAY "n34n31","o5f4o5e-4
1120 PLAY "n28n31","o5d-2
1130 PLAY "n34n31","o5e-4o5e4
1140 PLAY "n22n26","o5e2
1150 PLAY "n27n28","o5e2
1150 PLAY "n27n28","o5e2
1160 PLAY "n29n19","o5d-6o5c12o4b-6o4a-1
2
color   auto   goto   list   run
```

⬆これがコンピュータの作ったプログラムのリスト。ディスクから読み込めば、いつでもMSXで実行することが可能だ。

プログラムの説明

沖縄民謡では独特の音階があるし、琴なども音階が決まっているので、いいかげんに弾いても、けっこうそれらしく聞こえてしまうことってあるね。ジャズでブルースのアドリブ演奏をする場合もブルーノートスケールというものがあり、そのスケールに沿った音なら、ブルースっぽく聞こえる。

じっさいには、ブルーノートスケールの音だけではさびしいのでコード進行に沿った音を織り交ぜながら演奏することになる。

このプログラムでは、140行の変数Sでブルーノートスケールの音をどれくらい使うかを決めている。値は0～10までで、自分でいろいろ変えてみるのも面白いかもしれない。同じく140行の変数COは、コーラス数(1コーラスは12小節)で、CO＝4なら、48小節ということになる。つまり、このCOの値を変えれば、短い曲や長い曲もできる。曲のテンポは150行の変数TMをランダムに設定しているので、自分の好みのテンポ(60～210)に設定することも可能だ。

メロディーはどうやって作るかというと、まず、音の高さを乱数でふたつ作る（R1、R2）。その長さを2拍分とし、これをさらにいくつかに分割し、ブルーノートスケールの音（使用頻度は変数Sによる）をあてはめていくのだ。

BLUES MEN(プログラム自動作成プログラム)LIST

```
10 CLEAR 500
20 DIM P$(14,3),H$(9,9),Q$(10),ST(12)
30 INPUT "FILENAME";F$
40 OPEN F$ FOR OUTPUT AS#1:GOSUB 790
50 RESTORE 420:FOR J=0 TO 3
60 FOR I=1 TO 7
70 READ A$:P$(I,J)="o4"+A$:NEXT I,J
80 RESTORE 420:FOR J=0 TO 3
90 FOR I=8 TO 14
100 READ A$:P$(I,J)="o5"+A$:NEXT I,J
110 FOR J=0 TO 3:P$(0,J)="o3b-":NEXT:U=1
120 PRINT"PUSH SPACE KEY"
130 IF STRIG(0)=0 THEN R=RND(1):GOTO 130
140 S=INT(RND(1)*11):CO=4
150 TM=INT(RND(1)*150)+60
160 PO=S/10:LL=1020
170 LS=CO*240+1020:CLS
180 PRINT "ｻｲｼｭｳ ｷﾞｮｳﾊﾞﾝｺﾞｳ";LS
190 PRINT #1," 1000 PLAY "+CHR$(34);"v13t"+STR
$(TM);CHR$(34);",";CHR$(34);"sm1000t";STR$(TM)
200 CA$="m1000b-m10000b-":CA$="o3"+CA$+CA$
210 PRINT #1," 1010 PLAY ";CHR$(34);"r1r1";CHR
$(34);",";CHR$(34);CA$+CA$
220 FOR C4=1 TO CO
230 RESTORE 460:A$=""
240 R1=INT(RND(1)*8)
250 R2=INT(RND(1)*8)
260 FOR I2=1 TO 24:I1=INT((I2-1)/2)+1
270 FOR J=1 TO 2
280 READ A$:B$=B$+"n"+A$
290 NEXT J
300 GOSUB 520
310 PRINT #1,STR$(LL);" PLAY ";CHR$(34);B$;CHR
$(34);",";CHR$(34);C$
320 PRINT CHR$(11);CHR$(31);"ｹﾞﾝｻﾞｲ                "
;LL
330 B$="":C$="":LL=LL+10:NEXT I2
340 U=0:NEXT C4
350 PRINT #1,STR$(LL);" GOTO 1020"
360 PRINT CHR$(11);CHR$(31);"ｹﾞﾝｻﾞｲ                "
;LL
370 CLOSE:PRINT "ｼｭｳﾘｮｳ !!"
380 INPUT "ｴﾝｿｳ ｼﾏｽｶ (Y or N)";Q$
390 IF Q$="Y" OR Q$="y" THEN RUN F$
400 IF Q$="N" OR Q$="n" THEN 10
410 GOTO 380
420 DATA c,d-,e-,e,f,a-,b-
430 DATA c,d,e-,f,g,a-,b-
440 DATA c,d-,e-,f,g,a-,b-
450 DATA c,d,e-,f,g,a,b-
460 DATA 22,26,29,26,27,31,34,31
470 DATA 22,24,26,27,29,22,26,22
480 DATA 27,31,34,31,28,31,34,31
490 DATA 22,26,27,28,29,19,22,23
500 DATA 24,26,27,28,29,27,26,24
510 DATA 22,20,19,27,26,19,24,21
520 '
530 R3=R2-R1
540 IF RND(1)>PO THEN SK=ST(I1) ELSE SK=0
550 R5=INT(RND(1)*(ABS(R3)+1))+1
560 ON R5 GOSUB 570,580,600,620,640,660,660,66
0,660:GOTO 670
570 R4=0:RETURN
580 IF RND(1)<.5 THEN R4=1 ELSE R4=2
590 RETURN
600 IF RND(1)<.5 THEN R4=3 ELSE R4=4
610 RETURN
620 R4=5
630 RETURN
640 IF RND(1)<.5 THEN R4=6 ELSE R4=7
650 RETURN
660 R4=8:RETURN
670 IF R3=0 THEN R9=1 ELSE R9=R3
680 Q$(0)=P$(R1,SK):J=1:FOR I=SGN(R3)TO R3-SGN
(R3) STEP SGN(R3)-(R3=0)
690 IF RND(1)<R5/ABS(R9)+.1THEN Q$(J)=P$(R1+I,
SK):J=J+1
700 NEXT
710 FOR I=J TO 6
720 Q$(I)="r":NEXT
730 IF R5>6 THEN R5=6
740 FOR I=0 TO R5-1
750 C$=C$+Q$(I)+H$(R4,I):NEXT
760 R1=R2
770 R2=INT(RND(1)*10)+R1-5:IF R2<0 OR R2>14 TH
EN770
780 RETURN
790 RESTORE 850
800 FOR I=0 TO 8:READ F(I):NEXT
810 FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO F(I)
820 READ H$(I,J):NEXT J,I
830 FOR I=1 TO 12:READ ST(I):NEXT
840 RETURN
850 DATA 0,1,1,2,2,3,4,4,5
860 DATA 2
870 DATA 4,4
880 DATA 4,4
890 DATA 4,6,12
900 DATA 6,6,12
910 DATA 6,12,6,12
920 DATA 6,12,12,12,12
930 DATA 12,12,12,6,12
940 DATA 12,12,12,12,12,12
950 DATA 1,2,1,1,2,2,1,1,1,3,1,1
```

MSXビジネス活用法

ビジネスソフトとコンピュータ

ビジネスソフトでも使ってみるかってとき、会社とかで使っているならともかく、MSXがパソコン初体験なんて場合は困ってしまうよね。そんな人のために活用法を教えてしまうぞ。

コンピュータを使いたいあなたへ

アキハバラで買ってきたMSXマシン。〝ディスクドライブ内蔵〟、〝最新のMSX2＋仕様〟、〝もちろん漢字にも対応！〟なんて店員の宣伝文句が、まだ微かに耳に残っている。さあて、これを仕事にバリバリ使うぞ。でも、まあ、最初だから、慣れるためにゲームでも……。

そして、1週間がたった。「お父さん、もう十分操作には慣れたんでしょ？　スコア、とかいう数字がずいぶんあがったじゃない。そろそろ仕事に使ったら？」という子供の声。「いやいや、コンピュータというものは大変なものなのだ。あわててはいけない」ときりかえし、そして、また1週間。

「いつになったら、仕事につかうの？」、「もう少し」、さらに1週間。「これって、ゲーム機なの？」、「いやいやそんなことはない。ちゃんと仕事に使えるのだ」、「それじゃ、いつになったら、仕事に使うの？」、「えーと……」。

会社では、経験豊かなビジネスマン。部下をシッタ激励して、業績をのばす。あー、それだけで良かった時代もあったんですね。

ところが、いまは……。企画書を作ろうとすると、OLに気を使いながらオズオズとワープロ打っていただけないか、とお願いする。複雑な計算をするとなると、若手の社員にお願いする。うーん。ベテランの権威はどこに。

ビジネスにもMSXは使えます

そもそもコンピュータを仕事に使うのに、どこがワカラナイのか。それをつきつめて考えると、コンピュータで仕事をする場合と、いままでどおりの場合とでは、どこがどう違うのか。その違いがワカラナイ、ということになりそう。

だから、最低限のカンどころさえわかれば、立場は逆転。豊富なビジネス経験を持ったアナタのカブは、社内でまた一段とあがるというわけだ。

イキナリ結論をいってしまうと、コンピュータを使おうと使うまいと、仕事の流れ自体は同じもの。変わるところといえば、使う道具がいままでの電卓やペン、ケシゴムから、〝ソフトウエア〟という道具になることだけなんだ。

一口にソフトといっても、その種類はいろいろ。もちろんゲームも含まれるわけだけど、ここで問題にしたいのはビジネスソフト。フロッピーディスクに入った、電子の道具ともいうべきものだ。

このビジネスソフトの使い方をマスターするということは、すなわちビジネスにコンピュータを使う方法をマスターするのと同じこと。なんとなくコンピュータを仕事に使うということの、概念がつかめてきたでしょ？

で、MSX用ビジネスソフトの代表選手として、〝HALNOTE〟に登場してもらおうと思うわけ。

●HALNOTEシリーズ製品一覧

製品名	価格［税別］
HALNOTEカートリッジ 日本語ワードプロセッサ 図形プロセッサ	29,800円
表計算プロセッサ・GCALC	14,800円
カード型データベースソフト・GCARD	12,800円
図形通信プロセッサ・Gterm	10,000円
代筆プロセッサ・直子の代筆	8,800円

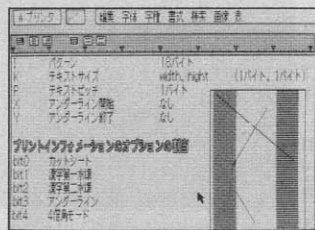



写真1　⬆紙に印字されるのと同じ状態で、文書が画面に表示される。

どんなときにどんなソフトを？

Mマガの熱心な読者なら知っていると思うけど、HALNOTEはひとつのソフトではない。日本語ワープロや表計算、データベースなどの機能を組み合わせて使える、統合化ソフトというものだ。

それぞれの価格は左下の表のように、まあ、手ごろ。これを〝うっ、高い！〟と思う人は、イバラの道をかいくぐり（？）、自分でプログラムを作ってくだされ。

右ページの図は、コンピュータ導入前のビジネスで使用する道具と、その働きを、どんなソフトが担当しているかをまとめたもの。中でも重要と思われる日本語ワープロ、表計算ソフト、カード型データベースについて、もうちょっと紹介しておくことにしよう。

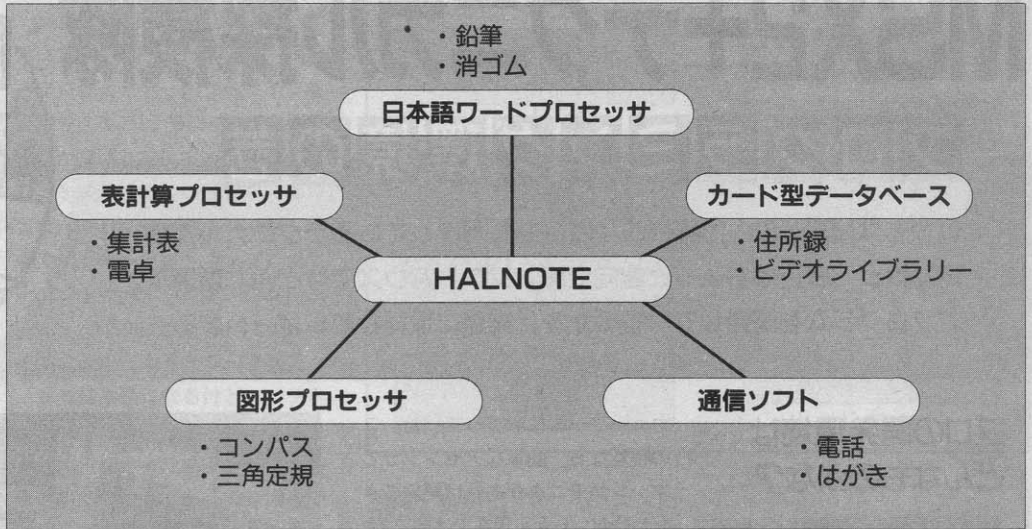
日本語ワープロは基本の基本だ

悪筆でお悩みのあなたに……。もちろん、字がきれいな人が使っちゃいけない、ということはない。でも、ワープロソフトを使えば、誰もが手軽にとってもキレイな文字で印刷できるっていうのは、最大の魅力だね。

ワープロが何か、についてはもう説明しなくてもわかると思うけど、まあ、簡単にいうと、エンピツとケシゴムを電子化したもの、というところかな。写真1に掲載したのが、HALNOTEの〝日本語ワードプロセッサ〟の画面写真。文字装飾なども豊富に使え、実際に紙に印字されるイメージそのままに、画面表示されるのが特徴だ。

文書を書く途中でいくら文字を間違えても、気に入らないところがあって直しても、印刷するときにはキレイそのもの。まずは思いついたことをどんどん打ち込んでいって、最後に順序を入れ替えるなどして完成させればいい。単に〝清書〟ということを超え、文書を

効率よく作れるっていうわけだ。

高いお金をコンピュータに投資しても、最低限ワープロが使えるようになれば、まあ、一応モトがとれる、といっていいね。

ビジネスの万能選手 表計算ソフト

ではでは、表計算ソフトとはなんぞや？　ランボーにいってしまえば〝オバケ電卓〟。いままでのエンピツとケシゴムを使ったビジネスでも、縦、横に線の入った集計表って作るよね。この集計表を電子化して、ちょっと複雑な計算もあっという間にしてくれちゃうのが、表計算ソフトというわけだ。HALNOTEの中では、〝GCALC〟がこれにあたるぞ。写真２に画面のようすを掲載したから、じっくりと眺めてみてね。

この表計算ソフトは、にっくき消費税の計算や経費の集計、さらに高度なところでは、事業計画のシミュレーションなど、用途のひろいソフトだ。また、扱うデータの件数が少なければ、ちょっとした名簿などの、データベース的な用途にも使える。ただ、あまりにも多機能なため、どうやって使いこなすかコンピュータを前に腕組みしてしまうのも、このソフトの特徴であるのだけど……。

コンピュータを本当に〝仕事〟に活用するなら、ぜひマスターしたいのが表計算ソフト。来月からのこの連載記事の中で、じっくりと解説していく予定だから、楽しみにしていてくださいね。

データの管理には カード型データベース

住所録やビデオライブラリーの整理をするのに便利なソフトが、カード型データベース。HALNOTEの中では〝GCARD〟の担当分野だ。

写真３のように、画面に表示されるカードにデータを記入。このカードの枚数が膨大なものになっても、人間がノートをパラパラめくるよりもはやく、コンピュータが必要なデータを探し出してくれるのだ。入力されたデータは、フロッピーディスクに記録されるので、机の上に山積みされたカードファイルを前に、収納スペースに頭を痛めるなんてこともない。

また、ビジネスには欠かせない、残暑見舞いや年賀状のあて名印刷にも活用できるぞ。住所変更の書き込みなどで、グチャグチャになった手書きの住所録をかかえ、途方にくれているアナタ。この際、GCARDに乗り換えてみたら？

●ビジネスソフトと道具の相関関係

写真２　⬆大きな表の場合は、画面が上下左右にスクロールするのだ。

写真３　⬆一画面につき一枚のカードを表示。裏表の両面に記入できる。

便利なソフトは まだまだあるぞ

これまで紹介したソフト以外にも、HALNOTEシリーズのラインナップはまだまだある。それをここで簡単に紹介しよう。

まずは〝図形プロセッサ〟。これは、コンパスや三角定規を使って描くような図形を、コンピュータの画面上で簡単に描くためのものだ。この図形プロセッサで作った図形を、日本語ワープロの中に挿入して使う、なんてこともできるんだよ。統合化ソフトのHALNOTEならではだね。

次に〝Gterm〟と呼ばれる通信ソフトは、電話回線を使って文字やデータを送受信するためのもの。最近話題になっている、パソコン通信をするためのソフトというわけだ。ただ特徴的なのが、文字やデータだけでなく、図形プロセッサで作った図形なども送れること。もちろん相手もGtermを使っていることが条件だけど、地図なども送れて便利なのだ。

最後に、代筆プロセッサ。ちょっと耳慣れない言葉かな。〝直子の代筆〟というこのソフトは、文書のパターンや自分や相手の名前などを指定してやると、ナント、人間にかわって文書を作ってくれる、というもの。ビジネス編と個人編に分かれているので、状況に応じて使い分けるといいね。電話で用件をすませることが多くなっているだけに、時候のあいさつも満足にできない人が増えているとか。そんな人は、ぜひ揃えておきたいソフトといえそうだ。

これからのレッスンに 期待していてね

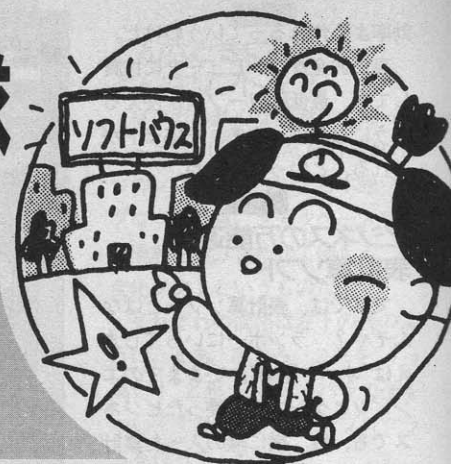
今回は連載第１回目ということもあり、ビジネスソフトに関する全体的なガイダンス、といった内容だったね。次回からはいよいよ、〝HALNOTEを使ってビジネスでどんなことができるか〟について、具体例をあげながら、話を進めていこうと思っているぞ。

まず手始めに、表計算ソフトであるGCALCを。そしてカード型データベースのGCARDや、そのほかのソフトへと進んでいく予定だ。もしビジネスソフトに関する疑問などがあったら、編集部あてにどんどん質問を送ってね。

なにはともあれ、せっかく買ったMSXやHALNOTE。ホコリをかぶらせておくんじゃもったいない。この連載を読んでばっちり活用してほしい。では、また来月。

MSX2+テクニカル探検隊

プログラミング環境の巻

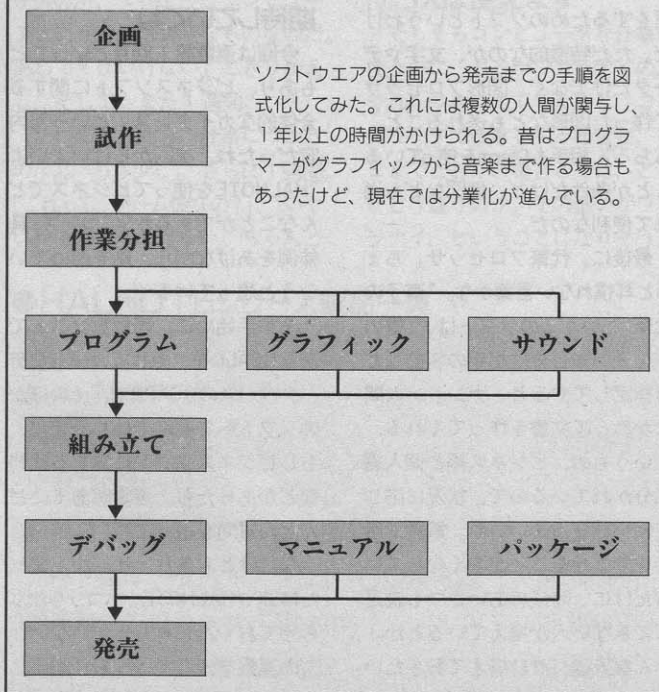
いつもはMSXの内部解析的な内容をお届けしているテクニカル探検隊だけど、今月はちょっと趣向変え。ソフトハウスではどんな環境下でプログラムを開発しているのかを、実際に取材してレポートするぞ。

プロの開発環境はどんなものかな？

最近ではMSX-CやMSX-S BUGのような、MSXのプログラムを作るための道具が揃い、MSXの〝プログラミング環境〟がよくなってきた。しかし、プロはもっと進んだ環境でプログラムを作っている。今月はソフトハウスに取材し、プロの開発環境を紹介するぞ。

MSX1が発表されたころは、大部分のソフトは16キロバイトのROMカートリッジに収まっていた。この程度なら、簡単なアセンブラとマシン語モニタがあれば開発できたわけだ。しかし現在では、512キロバイトものプログラムを記録できるメガROMや、１枚で720キロバイトの容量を誇るフロッピーディスクいっぱいに作られたソフトが、当たり前になっている。これらの大きなプログラムを開発するためには、それなりの環境が必要だ。それ次第で、開発にかかる時間や労力も大きく変わってくるのだ。

⬆ソフトハウスの開発風景は、どこもこんな感じ。マシンの山に埋もれているのだ。

ソフトウエアがこの世に登場するまで

ソフトウエアの企画から発売までの手順を図式化してみた。これには複数の人間が関与し、１年以上の時間がかけられる。昔はプログラマーがグラフィックから音楽まで作る場合もあったけど、現在では分業化が進んでいる。

ソフトの企画から発売までを追う

大きなソフトの企画から発売までは、左の図のような手順で、５人以上の人間が１年以上の時間をかけて行なわれる。また、大規模なプログラムを作る場合には、本物のプログラムの前に、試作品を作ることもあるんだ。たとえば、画面の背景だけを表示するプログラムをBASICで作ったり、C言語で作った部分を16ビット機で動かしたり。この試作の段階で、企画の不十分な部分を発見し修正すると、あとの作業が楽になるんだ。

次に、工数(こうすう)と呼ばれる作業の量を見積もる。そして作業分担を決め、プログラム、グラフィック、サウンドの各担当者に仕様書を渡すと、本格的なソフト開発がスタートするというわけ。

基本設計がよければ、分担された仕事が終わってから１ヵ月ほどで、プログラムの組み立てが終わるはずだ。逆に設計が悪いと、部品はできたが全体ができないという泥沼におちいる。何ごともはじめが肝心というわけだね。

プログラムが完成したら、次にくるのがデバッグ作業。MSXの場合には、すべての機種で動くかを試す仕事もある。またゲームの場合は、ゲームバランスと呼ばれる難易度を調整する仕事もある。

プログラムが完成に近づいたら、マニュアルとパッケージの製作がはじめられる。そしてすべてが完成したら、ディスクまたはROMの複写とマニュアルを印刷する期間があり、約１ヵ月から３ヵ月で発売にこぎつけるわけだ。

2台の32ビット機 PC-386とPC-9801

今回取材したアスキーのゲームソフト開発部門では、MSXのプログラムを開発するのに、エプソンのPC-386と、NECのPC-9801RAという、2種類の32ビットパソコンを使っていた。

なぜ8ビットパソコン用のソフトを開発するのに、32ビット機を使うのだろうか。その理由は、あとで紹介する〝クロスコンパイラ〟の実行速度が速いことと、ハードディスクを使えることだ（現在ではMSX用のハードディスクインターフェイスが発売されているけど、取材した時点ではなかった）。

この、ハードディスクが使えるかどうかという問題は、ソフト開発には大きな影響がある。たとえば、大きなプログラムを開発した場合、必要なファイルが1枚のフロッピーディスクに収まりきらなくなる。だからといって、複数のディスクにセーブしていたのでは、必要とするファイルがどのディスクに入っているか、わからなくなってしまうんだ。そんな混乱を起こさないためにも、記憶容量が桁違いに大きいハードディスクに、全部のファイルを集めておいて開発するわけだね。

エプソンのPC-386の特長は、本体に5インチと3.5インチの、両方のフロッピーディスクドライブを内蔵できること。3.5インチのドライブが標準となっているMSXのソフトを開発するのに便利なんだね。また、NECのPC-9801RAには、標準では5インチのドライブしかついていない。でも、下の写真にある九十九電機の3.5インチ増設ドライブなどが使えるので、便利だ。

これは余談になるけど、ソフト開発会社では5インチと3.5インチの、両方のディスクドライブを必要とすることが多い。でも個人で開発をする場合は、3.5インチのドライブを内蔵した、小型の16ビット機が価格も手ごろでいいかも。

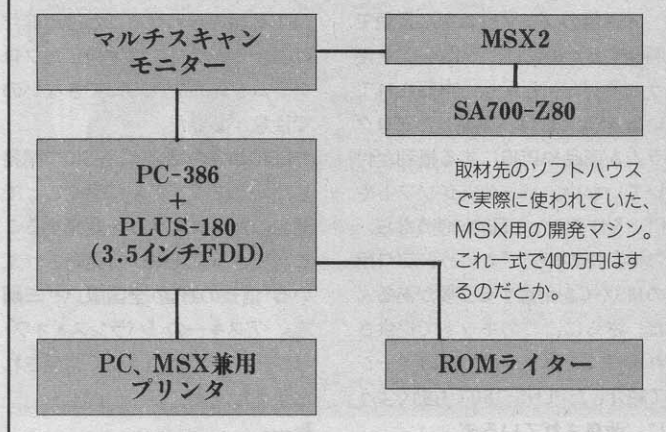
また、16ビット機や32ビット機は、MSXよりも画面のドット数が多いので、専用の高解像度モニターを使う必要がある。ところが、〝マルチスキャン・モニター〟というものもあり、これを使うとMSXや16ビット機をいっしょにつなぐことができるんだ。取材したアスキーのソフト部門では、1台のモニターにMSX2、PC-386、X68000、PC-8801が接続されていたぞ。

➡3.5インチのディスクドライブをオプションで組み込んだ、エプソンのPC-386。MSXの開発に最適の、32ビットパソコンだ。もちろんMS-DOSも走るぞ。

⬅九十九電機から発売されている、PC-9801用3.5インチドライブ。2DD、2HD兼用で便利なのだけど、マシンを分解してケーブルを接続することが難点だ。

これが開発用マシンのシステム図なのだ

マルチスキャンモニター
MSX2
SA700-Z80
PC-386 + PLUS-180 (3.5インチFDD)
PC、MSX兼用プリンタ
ROMライター

取材先のソフトハウスで実際に使われていた、MSX用の開発マシン。これ一式で400万円はするのだとか。

PC-9801でMSX-DOSが動く!?

それでは32ビット機を使った、MSXのソフト開発の方法に話を戻そう。PC-9801に、右の写真にあるカノープス電子の〝PLUS-180〟というハードウエアを接続すると、MSX-DOSが使えるようになる。これがなぜ便利なのかといえば、たとえばPC-9801のハードディスクに入っているソースプログラムを、機能が豊富で速度の速いMS-DOSのスクリーンエディタで編集。そのあとすぐに、MSX-DOS TOOLSに入っている〝MSX-M80〟でアセンブルできるわけだ。

⬆カノープス電子のPLUS-180。PC-9801に組み込むとMSX-DOSが使える。

ちなみに、PLUS-180のボードに搭載されているのは、HD-64180という日立製のZ80互換の高速CPU。通常のMSXより、3倍近い速さでMSX-DOSが動くものだ。ビクターのMSX2マシン〝HC-95〟に使われていたのも、これと同じもの。ターボモードというのは、このCPUを使って動いていたわけだね。

PLUS-180の長所をまとめてみると、まず何といっても速いこと。そして1台のPC-9801で、MS-DOSとMSX-DOSの両者を使えること。さらに本物のMSX-DOS（つまりMSX上で動くもの）よりも、多くのメモリを使えることだ。特に、プログラム領域を表わすTPAが62キロバイトもあるので、MSXを使って開発する場合よりも大きいプログラムを〝MSX-L80〟でリンクできるわけだね。参考までに書いておくと、MSX上で動作するMSX-DOSのTPAは、50キロバイト程度なんだ。

次にPLUS-180の短所をあげてみると、本物のMSXではないので、MSX用のソフトウエアの一部が動かないこと。まあ、当然といえば当然なんだけどね。特に、MSX-Cが動かなかったことが残念だ。また、PLUS-180は〝PC-9801シリーズ専用〟なので、PC-386につないだときに若干の問題が生じること。具体的にはエプソンのDOSでは動作せず、PC-9801用のDOSをインストールして使うと動く、というものだ。実際にアスキーでも、この方法を用いてPLUS-180を使っていたようだけど、そのままでも使えるように改良された製品が出るとウレシイな。

プロ用C言語に最強のコンパイラ

MSX用のプログラムをC言語で開発するためには、〝MSX-C〟を使うと便利だ。しかし、市販されているMSX-Cには、開発したプログラムを商品やPDSにする権利が付いていない。パッケージソフトやPDSを作ることを目的に使うなら、〝MSX-ISVキット〟という、プロ用のMSX-Cを用意する必要があるんだ。さらに、このキットで提供されるCコンパイラは、前のページで紹介したPLUS-180でも動くように、改良されているぞ。

また、MSX-CやISVキットのCコンパイラには、32ビット整数と浮動小数点数演算などの機能がない。これらの機能が必要な場合には、LSIジャパンから発売されている〝LSIC〟を使おう。このコンパイラは、Z80用のCコンパイラの中で最も機能が高く、32ビット整数や最大80ビットの浮動小数点数の演算機能を持つ。さらに、16ビットマシンや32ビットマシンを使って、MSX用のプログラムをコンパイルするための〝クロスコンパイラ〟も発売されているぞ。このクロスコンパイラは、MSX-DOSのCコンパイラよりも桁違いに速いのだ。

ただひとつ残念なことに、LSICにはMSX用のライブラリがない。でも、CP/M用のライブラリのソースが付いているので、それを自分で改良してMSX用のライブラリを作ることはできるはずだ。もちろんMSX-Cのライブラリを改造して、LSICと組み合わせることは可能だけど、この場合には開発したプログラムを商品やPDSにできないので注意が必要だ。

LSIC単独の場合は、〝LSICで開発した〟とマニュアルに書くことで、開発したプログラムを販売することができる。光栄から発売されている『信長の野望・全国版』や『三國志』、アスキーの『バランス・オブ・パワー』などは、LSICで開発されたそうだ。

⬆LSIジャパンから発売されているCコンパイラ〝LSIC〟。Z80用と8086用があるのだ。

困ったときのICE頼みなのだ

MSX-DOSのプログラムのデバッグには、よく〝MSX-S BUG〟が使われる。これは便利なデバッガなんだけど、残念なことに限界もあるんだ。まず、ROMカートリッジに記録されたプログラムや、画面にグラフィックを表示させるプログラムを、デバッグできないこと。次に、64キロバイトのメインRAMに、デバッガとデバッグされるプログラムの両者をロードするため、大きなプログラムをデバッグできないことだ（もっとも後者に関しては、MSX-DOS2用の〝S BUG2〟で、メモリマッパーを利用することにより改善されている）。

こんなときに利用されるのが、〝ICE〟というデバッグ用のマシン。ICEとは〝イン・サーキット・エミュレータ〟の略称で、回路に接続するデバッガという意味だ。具体的にはMSXからCPUをはずし、その代わりにICEを接続する。これによって、ICEがCPUの代わりになって働きながら、ICEの画面上にCPUのそのときどきの状態などを表示するわけだ。MSX側は、普通のCPUが接続されている場合とまったく同じに動作し、メモリが不足するような心配もない。

ICEには、ソフトで供給されるデバッガの機能に加え、特定のメモリの番地やI/Oポートにデータが書き込まれたときに、プログラムの実行を停止する機能もある。たとえば、VDPのレジスタが書き換えられたり、スロットが切り替えられたりしたら、プログラムを止めるようなことも簡単にできるんだ。また、多くのICEは、ROMライターも内蔵しているぞ。

左下に掲載した写真のICEは、ソフィアシステムズ社から発売されている〝SA700-Z80〟というマシン。MSX1もMSX2も、基本となるソフトウエアはこのICEで開発されたという名機だ。ただ問題なのが、このマシンの価格は非常に高価だということ。最近では、マイテック社の〝NICE-Z80〟という製品のように、PC-9801などと組み合わせて使う、比較的安価な（それでも40万円以上はする）ICEも発売されている。

⬆SA700-Z80の画面写真。ICE本体にモニターが付属しているから、MSXの画面を乱すことなくデバッグができるというわけだ。

⬅ソフィアシステムズ社から発売されている〝SA700-Z80〟イン・サーキット・エミュレータ。MSXの基本システムを開発するのにも使われたという名機なのだ。

次回のテーマはVDPの活用なのだ

次回のMSX2+テクニカル探検隊では、一般にはあまり知られていないVDPの高度な機能を紹介する予定だ。ゲームの記事などでときたま目にする、〝走査線割り込み〟なんて言葉の謎も、解明されるかもしれないね。

また、このコーナーで取り上げてほしい内容や、質問なども、いつものように募集中。下記のあて先まで、どんどん送ってね。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
テクニカルQ&A係

B.O.P. バランス・オブ・パワーはこうして作られた！

アメリカとソビエトの微妙な力関係をテーマにした話題作〝バランス・オブ・パワー〟は、どんな過程を経て作られたのか。実際に開発に携わったアスキーのプログラマーたちに、その実態をイロイロと語ってもらったのだ。

制作日数は11ヵ月！

MSX2の超大作ゲーム、〝バランス・オブ・パワー(以下BOPと略)〟のプログラマーに、ソフトができるまでを取材したぞ。これは発売元がアスキーということもあり、なぜかMマガと縁が深いゲームなのだ。まず思考部分のプログラマーは、ちょっと前まで連載されていた〝MSXテクニカルノート〟の筆者。そしてグラフィック部分を担当したのは、MSX用のホストプログラムである〝網元さん2〟のプログラマーという具合なのだ。

それでは順を追って、ソフトができるまでをレポートするぞ。まずMSX版の企画が出たのは1988年2月のこと。BOPのオリジナル版は、アメリカの16ビットパソコンである、マッキントッシュ用に作られたもの。これはPASCALという言語で開発されているんだ。

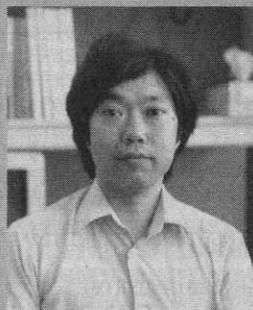
これをMSXに移植するにあたり問題となったのが、開発言語は何にするかということ。アセンブラを使えばプログラムが速く小さくなるけど、C言語ならデバッグが容易で開発期間が短くなる。どちらも利点はあるのだけど、最終的には〝プログラマーが慣れているC言語で！〟ということに落ち着いた。また、プログラム的に32ビット整数演算機能が必要になったので、MSX-CではなくLSICが使われたという。

機械によるPASCALからCへの変換も可能だけど、少しでもプログラムサイズを小さくするために、約8000行のPASCALのプログラムを、2ヵ月かけて手作業でCに書き換えたのだとか。こうして完成したCのプログラムを16ビットCPU用の〝LSIC-86〟でコンパイルし、PC-9801上で試作品が動いたのが5月に入ってから。

この時点になって、グラフィック部分の仕様書が作られ、2人のプログラマーによる共同作業が開始された。仕様決定までの議論の記録は、ノート2冊分！

開発当初は、プログラムと画面表示用の12ドット漢字ROMを、メガROMカートリッジに組み込む予定だった。それが折からのROM不足の影響で、ディスク版に変更されたのが7月。漢字ROMなしで12ドット漢字を表示するプログラムを作るのに、3ヵ月が経過した。

10月後半になってプログラムの各パーツが揃い、〝来年夏発売か〟という下馬評をよそに、開発は順調に進む。基本設計のよさと、試作品による思考部分のデバッグの成果によって、製品が発売されたのが'88年末。なんと1ヵ月半でプログラムの組み立てが終わったわけ。驚異的なペースだね。

企画担当者からのメッセージ

⬆MSX-Write、BOPなどを企画した、アスキーISGの佐藤部長。

このゲームはご存じのように、アメリカのマッキントッシュというパソコン用に開発されたものです。しかし私たちは、日本の方にも広くプレイしてもらいたいと思い、MSX2版への移植を企画しました。もともと16ビット機で動いていたものを8ビット機に直すわけですから、いろいろな困難はあったと思います。でも、オリジナル版の機能を少しも削ることなく、移植できたと自負しております。マウスの入力をBIOSが処理してくれることも、移植に有利だったのでしょう。

これが使用前、使用後の画面だ!?

通常は絶対にお目にかかれない、BOPの試作品と完成版を比較してみたぞ。試作品は、PC-9801上で動作するもの。グラフィックもなければマウスにも対応していない。けれども、ゲームの本筋（この場合はアメリカやソビエトの政策）は実際に楽しめるものだ。これをもとにして、細かい仕様が決められていくわけだね。

⬆国名の一覧表が表示される〝地図画面〟。コマンドはテンキーから入力する方式だ。

⬆しっかりと世界地図が表示された完成版の画面。操作もマウスに対応。

⬆各国の状況を調べているところ。さまざまなデータも、ちゃんと入力されているのだ。

⬆同じシーンを完成版で表示。漢字は12×12ドットの専用フォントだ。

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

PROGRAM 1

ILLUSION LIST

```
10 CLEAR100,&HCFFF:SCREEN0:WIDTH40:AD=&HD000
15 READA$:IFA$="END"THENGOTO20ELSE:POKEAD,VAL("&H"+A$):AD
=AD+1:GOTO15
20 DEFUSR=&HD003:A=USR(0):IFA=-1THENGOTO25ELSEPRINTA"ｷﾞｮｳ
 ﾆ ﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ":END
25 DEFUSR=&HD000:A=USR(0):DEFUSR=&H9000:A=USR(0)
30 DATA C3,68,D0,21,00,10,11,00,80,1A,13,FE,53,20,FA,1A,1
3,FE,54,20,F4,1A,13,FE
35 DATA 54,20,EE,1A,13,B7,20,FB,1A,47,13,1A,13,B0,28,32,1
A,32,8D,D0,13,1A,32,8E
40 DATA D0,13,13,13,13,AF,32,8C,D0,06,18,CD,75,D0,4F,3A,8
C,D0,81,32,8C,D0,79,CD
45 DATA 4D,00,23,10,EE,13,CD,75,D0,4F,3A,8C,D0,B9,20,09,1
8,C1,21,FF,FF,22,F8,F7
50 DATA C9,2A,8D,D0,22,F8,F7,C9,21,00,10,11,00,90,01,00,2
0,CD,59,00,C9,CD,82,D0
55 DATA 87,87,87,87,4F,CD,82,D0,B1,C9,1A,13,D6,30,FE,0A,D
8,D6,07,C9,B7,C8,D5,5F
60 DATA END
1000 'STT
1010 '3E0F32E9F321000022EAF33AE0F3F60232E0F33E05CD5F00,F4
1020 'CD4100CD5193CD73922160A1110078010008CD5C002100A4,33
1030 '1189AB010004EDB0CD4E92CD4100CD76A728FBCD289C0117,58
1040 '00CD4700CDBDA8CD3CA6CD28A6AFCDC300216C90CD70A5CD,9B
1050 '25A6CD4400CD76A7286418F96050494C4C5553494F4E0148,CB
1060 '6850555348205350414345204B4559000000202052455354,BB
1070 '2053544147452020202053434F5245204849205343 4F5245,DD
1080 '20200100082020202030302020202030302030303030303030,49
1090 '3030203030303030303030302020 00CD4100CDC8A8CD1893CD,D0
1100 '8592218890CD70A5CD079CCD44003A64AA21769DB7280921,38
1110 'F49E3D2803212EA0226BAA3E01CDEAA7CD6B9BAF3256AACD,3E
1120 '1495CD8594CD4299CDE299C37191C3FB91CD6894CDB393CD,3C
1130 'B393CD19942155AA3A6EAAB72810FE0B3006473510FD1806,07
1140 'D60A473410FDCD9B9ACD6B9BCD7193CD4E92217BAA7EB728,5E
1150 '0135CD76A7217CAA2804360018057EB7280135216AAA343A,1C
1160 '56AAFE0138F9C303912170AA7EB7CA169134FE01280BFE28,F4
1170 '380BFE462825C31691AFCDEBA8ED4B73AA3E10CD9CA681D6,56
1180 '084F3E10CD9CA680D608473E0DCDE694C316913A63AAB728,7B
1190 '0B3E99CDEFA7CDB192C31691CD4100CD76A728FBCD289C01,6C
1200 '1700CD4700CDBDA8CD3CA6CD28A6AFCDC30021EE91CD70A5,68
1210 'CD25A6CD4400CD76A720FBC33B90585047414D4520204F56,E3
1220 '455200216FAA7EB7CA199134FE01280BFE463813FE64282D,26
1230 'C31991AFCDEBA83E50CD93A7CD0293ED4B83AA3E31CD9CA6.56
1240 '81D6104F3E31CD9CA680D610473E0DCDE694C31991 2164AA,0F
1250 '347EFE0320023600CDC092C3E690F5C5E5F33A07004F0CAF.40
1260 'ED793E90ED790C2150A506107EED79237EED792310F6FBE1,C2
1270 'C1F1C9AF3264AA210000AF225DAA325FAACD8592C9AF676F.D0
1280 '3255AA225AAA325CAA3262AA3264AA3E043263AACD0293CD,BD
1290 'D292AF326DAA326FAA3270AA3C326EAAC9CDD29221000022.B6
1300 '6FAA3E46327BAAC9CD0293AF326DAA326FAA3270AA3C326E,8A
1310 'AAC92178B42273AA2285AA2185AA1187AA013E00EDB0AF32.9F
1320 '79AA327AAA327BAA327CAA327FAA3280AA3E01327DAA327E,27
1330 'AAC921C5AA11C6AA01C30036FFEDB03EFE32D7AA3288ABC9.37
1340 'CD28A62100000 10080AFCD6B011601CD38931602CD389316.9A
1350 '0FCD3893CD25A6C921FA003EFFCD9CA64F3EFFCD9CA6477A,CB
1360 'CDE79B2B7CB520EBC93E201100200E020620C5F5D5CD989B,D3
1370 'D17BC6085FF13CC110F01100280D20E8C9217DAA35201836.69
1380 '083A7FAA3CE60F327FAAFE0838045F3E0F93F6103252A521.C8
1390 '7EAA35C0360D3A80AA3CE60F3280AAFE0838045F3E0F9307,D9
1400 '070707E6F0F6013254A5C93A70AAB7C0CD6BA78706004F21,7D
1410 '0794095E2356ED4B73AACD0BA878FE2F200104FEC4200105,02
1420 '79FEFF20010CFEF120010DED4373AA2AA3AA2275AA2AC3AA,5C
1430 '2277AA21C2AA11C4AA013E00EDB8ED4B73AAED4385AAC900,B0
1440 '0000FF01FF01000101 0001FF01FF00FFFF3A70AAB7C03A7C,81
1450 'AAB7C0CD76A7C03E19327CAA3E04CDEBA83A79AAB728173D,AC
1460 '280A21CEAAED4B77AACD559421C8AAED4B75AACD559421C2,5D
1470 'AAED4B73AA1E031DC82323237EFEFF20F6360023712370C9,25
1480 '21C2AA110300197EFEFEC8FEFF28F423237ED618772B2B30,C4
1490 'EA36FF18E63A6AAAE60FC0216DAA7EFEFFC835B7C0772A6B,53
1500 'AA7EFEFF2811FEFE2817FE08381BFE0B3824FE0CCAC19423,A3
1510 '7E23226BAA326DAAC9237E23326EAA18D8234E230600E5CD,34
1520 'E694E1C39994234E230600E5CDE6940603C53E10CDE694C1,35
1530 '10F7E1C399945FCD8E9A235621D0AA3E08CDF6A77EFEFEC8,32
1540 'FEFF20F373233600237123702372233600231 60079FE7838,51
1550 '011472C921D0AA110800197EFEFEC8FEFF28F4CDF3A64895,BB
1560 'A695FF9541967D96D3962D977A97B797D5970A9882989E98,A3
1570 'A798A798A79817953A6AAAE601C21795237E34FE17200236,4E
1580 '002B118E95CDFBA71AE501060009CB46E12802ED444F0604,83
1590 'CDBB98C31795F5F7F9FBFDFF0103050709 0B0B0907050301,B3
1600 'FFFDFBF9F7F50103050709 0B0B0907050301FFFDFBF9F7F5,00
1610 'F5F7F9FBFDFF3A6AAAE601C21795237E34FE1F200236002B,F4
1620 '11DF95CDFBA71AE501060009CB46E12802ED444F0604CDBB,31
1630 '98DA17953E64CD9CA6CCD998C317950103050709 0B0D0F0F,CA
1640 '0D0B0907050301FFFDFBF9F7F5F3F1F1F3F5F7F9FBFDFF23,D4
1650 '7EB72011010500E5097EE13619B728023601 2B18EA34FE18,97
1660 '20023601FE30200236192B1176953DCB3FCDFBA71A4F0601,65
1670 'CDBB98DA17953A6AAAE63FCCD998C31795237E2BB7201C01,85
1680 '0002CDBB983A74AAB8D21795233602 3A73AAB9380236012B,B7
1690 'C317950E033D28020EFD0600CDBB98DA17953E1ECD9CA6CC,D5
1700 'D998C31795237E2BB7CAB296FE0328210E023D28020EFE06,48
1710 'FECDBB983A6AAAE60FCCD99878FE34D217952336032BC317,27
1720 '95010003CDBB98C31795010002CDBB9878FE78DA17951106,D6
1730 '00197E11FBFF191601B72802160 2722BC31795237E342BFE,D5
1740 '1E3806FE2838241827010002CDBB98DA1795237EFE1DC2FF,43
1750 '96234E2B3A73AA061EB93002062870 2BC317950102FE1803,EC
1760 '01FEFECDBB98DA17953A6AAAE603CCD998237EFE272808FE,0B
1770 '3128042BC31795 36002BC31795237E2B3D282E3D28300100,BC
1780 '02CDBB98DA17953E32CD9CA6CCD9983E28CD9CA6C628B8D2,51
1790 '17953A73AA1601B9300114 23722BC317950102031803 01FE,67
1800 '03CDBB98DA17953A6AAAE60FCCD998C31795237E2BB72024,5F
1810 '010002CDBB983A6AAAE61FCCD99878FE90DA1795E5ED5B73,DF
1820 'AACD04A7E13C23772BC317953D87EB210299CDF6A74E2346,FF
1830 'EBCDBB98C31795CD33983A6AAAE60FC21795E523234E2346,A5
1840 '110808CD0BA8CDD998E1C31795CD33983A6AAAE63FC21795,A8
1850 'E523234E23461108 08CD0BA8C5ED5B73AACD04A7C1D6085F,23
1860 '16037BC604E61F5FCDE9981520F4E1C31795CD33983A6AAA,6F
1870 'E61FC21795E523234E2346110808CD0BA816081E00CDE998,80
1880 '7BC6045F1520F6E1C317953A6AAAE601C0237E342BB7280A,FD
1890 'FE1438212336002B18E923234E23462323E5110808CD0BA8,B9
1900 'ED5B73AACD04A7E17711FBFF1923234E2346E523237E8721,A7
1910 '0299CDF6A75E2356CD0BA8E1702B712B2BC93A6AAAE601C2,5F
1920 '1795E5237E87210299CDF6A74E2346E1CDBB98C317950100,07
1930 '02CDBB98C317953A6AAAE601C21795347EFE10C2179536FF,97
1940 'C31795232379 86774FFEF1300E23788677472BFED430042B,E2
1950 '2BB7C92B2B36FF37C9E5ED5B73AAC5CD04A7C15FCDE998E1,0C
1960 'C921D0AA3E08CDF6A77EFEFEC8FEFF20F3360B2373237123,F4
1970 '70C900FC01FC02FC02FD03FD03FE04FE04FF040004010402,44
1980 '03020303020302040104 0004FF04FE04FE03FD03FD02FC02,22
1990 'FC01FC00FCFFFCFEFDFEFDFDFEFDFEFCFFFCDD21C2AADD23,3D
2000 'DD23DD23DD7E00FEFEC8FEFF28F0DD4E01DD4602110D17CD,87
2010 '0BA821D0AA110800197EFEFEC8FEFF28F4FE083806FE0B38,60
2020 '0718EA111B271803112B3723237996BBD29399782396BADA,BD
2030 '97992B2B2B18CE237ED60177D2D5992B462B4E2B2B7EFE08,8A
2040 '301A3E63CD9CA6E6013E0C28023E0D773E01CD93A73E02CD,6A
2050 'EBA81809ED4383AA3E01326FAA3EFFDD7700C346993EFFDD,E8
2060 '77003E03CDEBA8C346993A70AAB7C021D0AA110800197EFE,CE
```

```
2070 'FEC8FEFF28F4FE08380CFE0B38172824FE0C282F18E4ED4B,62
2080 '73AA110B0BCD0BA8111717182BED4B73AA110B0BCD0BA811,53
2090 '2727181CED4B73AA110606CD0BA8110D0D180DED4B73AA11,2A
2100 '0D0DCD0BA8111B1B23237996BBD2509A7823962BBADA559A,8C
2110 '2B2BC3EA992B2B7EFE0C280B3A7BAAB7C03E013270AAC936,0D
2120 'FF3E28327BAA3E01CDEBA8217AAA347EFE0A2805FE142807,C8
2130 'C93E013279AAC9353E023279AAC9F5D58716005F21569D19,AC
2140 'D1F1C916003A70AAB720383A7BAAB728073A6AAAE602200E,AD
2150 'ED4B73AAAFCD14A8143CCD14A8143A79AAB728173D280AED,29
2160 '4B77AA3E02CD14A814ED4B75AA3E02CD14A81421C2AA0103,0E
2170 '00097EFEFECAFA9AFEFF28F2234E23463E03CD14A8142B2B,06
2180 '18E421D0AA010800097EFEFECA649BFEFF28F2FE08DA249B,A2
2190 'FE0BDA369BCA249BFE0CCA249BFE10DA249B18D9E523234E,E1
2200 '2346CD8E9A7ECD14A814E1C3FD9AE523234E23463E11CD14,C6
2210 'A81479C6104F3E12CD14A81478C610473E14CD14A81479D6,1A
2220 '104F3E13CD14A814E1C3FD9ACB6AC0CD8DA8C9215AAA1190,0E
2230 '080E06CD85A5215DAA11D8080E06CD85A52163AA1128080E,B4
2240 '02CD85A52162AA1158080E02CD85A5C9D526006F292929ED,39
2250 '4B04000911D8AA0608C57E4F0604AFCB213002F6F0CB2130,64
2260 '02F60F121310EF23C110E6D1CB3ACB1B21D8AA3A07004F3E,32
2270 '0808EBCD7101EB0604EDB33E80835F300114083D20EBC9F5,C2
2280 'C5E56069CB3CCB1D06F03806060F87878787874FCD7401A0B1,A9
2290 'CD7701E1C1F1C9F33EC321439C329AFD229BFD3A07004F0C,B4
2300 '3ADFF3F61032DFF3ED793E80ED79FBC9F33A07004F0C3ADF,0C
2310 'F3E6EF32DFF3ED793E80ED793EC9329AFDFBC9F33A07004F,6D
2320 '0C3A55AAC612ED793E90ED79ED4B06000CED78E680C2889C,B2
2330 '3E01ED793E8FED79ED780600ED41068FED41E601C2DC9CF1,46
2340 'DDE1FDE1F1C1D1E108D9F1C1D1E1FBC9AF3257AACD2E9D3A,BD
2350 '07004F0C3AE0F3E6BF32E0F3ED793E81ED793AE7FFF60232,EE
2360 'E7FFED793E88ED79AFED793E97ED793E10ED793E93ED793E,F1
2370 '1FED793E82ED793AE0F3F64032E0F3ED793E81ED792156AA,9F
2380 '34C3779C2157AA7E34B7C2779CCD2E9D3A07004F0C3AE0F3,AB
2390 'E6BF32E0F3ED793E81ED793AE7FFE6FD32E7FFED793E88ED,69
2400 '793A55AAED793E97ED793E3FED793E82ED793AE0F3F64032,D1
2410 'E0F3ED793E81ED79CD14A9C3779C3A06004F0CED783A0700,FF
2420 '4F0C3E01ED793E8FED793A06004F0CED783A07004F0CAFED,6B
2430 '793E8FED79C9080009000A000B000C000D000E000F00001E,EF
2440 '003200461000040005000600070 0FE01FF050440FF000440,2B
2450 'FF000440FF000440FF000440FF0404B0FF0004B0FF0004B0,E6
2460 'FF0004B0FF0004B0FF040440FF000440FF000440FF000440,76
2470 'FF000440FF0404B0FF0004B0FF0004B0FF0004B0FF0004B0,C6
2480 'FF08032003D0FF080430FF000430FF000430FF000430FF00,D0
2490 '0430FF0304C0FF0004C0FF0004C0FF0004C0FF0004C0FF03,08
2500 '0430FF000430FF000430FF000430FF000430FF0304C0FF00,C5
2510 '04C0FF0004C0FF0004C0FF0004C0FF03021002E0FF04FE02,06
2520 'FF01FE03FF01FE04FF010520FF0305C0FF030540FF0305D2,0F
2530 'FF030560FF030594FF030520FF0305B2FF0305D4FF030560,24
2540 'FF030586FF0305B3FF0305F00540FF030510021002E0FF03,90
2550 '053AFF0305A70580FF030576FF030520FF0305C3FF030511,F8
2560 '021002E0FF03054105B2FF0305B3FF0305DEFF030520FF03,BB
2570 '0586054EFF0305B2FF030535FF03056005F0FF0305C6FF03,FE
2580 '0539FF0305A4FF03054F0526FF0305D3FF0305A80540FF03,3A
2590 'FE03FF01FE02FF01FE01FF01FE00FF01FE0BFF01FE0CFF01,11
2600 'FE0DFF01FE0EFF0A0870FFFFFE01FF050440FF000440FF00,1F
2610 '0440FF000440FF000440FF0404B0FF0004B0FF0004B0FF00,E6
2620 '04B0FF0004B0FF040440FF000440FF000440FF000440FF00,76
2630 '0440FF0404B0FF0004B0FF0004B0FF0004B0FF0004B0FF08,CE
2640 '032003D0FF08002000D0FF05002000D0FF05002000D0FF05,D9
2650 '002000D0021002E0FF08012001D0FF05012001D0FF050120,F8
2660 '01D0FF05012001D0021002E0FF08FE02FF00FE03FF00FE04,C3
2670 'FF000680FF030638FF0306D40687FF030687FF0306B2FF03,79
2680 '064406D4FF0306EBFF0306B3FF03065E06C4FF030620FF03,2C
2690 '069DFF030689FF0306B30638FF03065F0680FF0306D3FF03,F7
2700 '0660FF03069D06D2FF0306A0FF030620FF03069D06730320,F4
2710 '03D0FF03067DFF0306C4FF03065406B4FF030687FF0306D4,A5
2720 '032003D0FF03FE03FF01FE02FF01FE01FF01FE00FF01FE0B,FF
2730 'FF0A0970FF14FE0CFF14FE0DFFFFFE01FF050440FF000440,45
2740 'FF000440FF000440FF000440FF0404B0FF0004B0FF0004B0,E6
2750 'FF0004B0FF0004B0FF040440FF000440FF000440FF000440,76
2760 'FF000440FF0404B0FF0004B0FF0004B0FF0004B0FF0004B0,C6
2770 'FF08032003D0FF04034003B0FF04032003D0FF04034003B0,E8
2780 'FF04002000D0FF05002000D0FF05002000D0FF05002000D0,CF
2790 '031003E0FF08FE02FF00FE03FF00FE04FF000738FF030792,D7
2800 'FF0307D4FF030761FF030787FF0307B3FF03075FFF030784,88
2810 'FF0307EC0787FF03078CFF030745FF0307C20760FF0307D4,75
2820 'FF030793032003D0FF03073A078CFF0307D4FF030792FF03,E2
2830 '07C6FF0307390796FF030787FF03071B07F0FF03079CFF03,FE
2840 '072EFF0307DCFF030780FF0307B3032003D0FF03FE03FF01,58
2850 'FE02FF01FE01FF01FE00FF01FE0BFF01FE0CFF01FE0DFF01,1B
2860 'FE0EFF0A0A70FFFF080808181818383938797 67BF3E5CE8E,34
2870 '202020303030383838 3CDCBC9E4EE6E20000000000001113,44
2880 '133629346D5A25400000000000000109090D828586CB44804,C6
2890 '080808181818292A2B45464B8A95AACE2020203030302 8A8,0B
2900 'A844C4A4A252AAE6080C1C180C1C180C1C180C1C180C1808,0C
2910 '2060703060703060703060703060302080413 32C1B172C6D,BB
2920 '6C2D171B2C3341800182CC34D8E874B676F4E8D834CC8201,05
2930 '00000000170C0B17171B0C1305000000000000000409060B0,7B
2940 'A050E050A000000080625732 2D5BD54E2D752A971A2D3341,F4
2950 '81066FF66A9C69F4F6F6ED12F66D8311100044 1138BA1044,DC
2960 '018B217022044E0440E44010421742005684 21881C084009,94
2970 '02163F522D5B5B2D523F162B362526044068FC4AB4DADAB4,1A
2980 '4AFC68D46CA464208989DDDBEB553677F5FA7B3A19190909,B5
2990 '222276B6AE54D8DC5EBEBCB830302020030E1F730CFB0629,2F
3000 '2906FB0C731F0E03C070F8CE30DF60949460DF30CEF870C0,CB
3010 '010989898DDA6B6B2D2A1605030303010020222262B6ACAC,A9
3020 '68A8D040808080000C1C1D1C1D0B333B1D0A030B0A090101,E1
3030 '6070707070A098B870A080A0A020000000 11B3C53ECDB56AD,75
3040 'AC56DBEC533C1B0180D83CCA37DB6A35356ADB37CA3CD880,92
3050 '09898B8DDAAFABB5B635151B0B0901012022A262B6EAAA5A,AE
3060 'DA5850B0A020000001030A35F63B5D556E4D4C4544454441,72
3070 '80C050AC6FDCBAAA76B232A222A2228200000000000105030F,67
3080 '030501000000000000000000004080E080400000000000000,69
3090 '80582E576936351B0D160B3C7FFF0055040D1C5DBCDD6CAD,C5
3100 '56E75BAC3BD7EE6D20B038BA3DBB36B56AE7DA35DCEB77B6,AA
3110 '011A74EA966CACD8B068D03CFEFF00AA5500FF7F3C0B160D,07
3120 '1B353669572E58806DEED73BAC5BE756AD6CDDBC5D1C0D04,39
3130 'B677EBDC35DAE76AB536BB3DBA38B020AA00FFFE3CD068B0,C4
3140 'D8AC6C96EA741A010E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E,DF
3150 '4545454545454B4B4B4545454545454504040D040D04040D,9D
3160 '0D040D0D040D0D04070F08070F08070F08070F0807080707,E2
3170 '0303040D040D0F0F0F0F0D040D04030300000000006070708,A8
3180 '080708070600000006070708070807080808070708070706,98
3190 '060706060607060706070607070607060 90A0C0A07080807,AE
3200 '0A0C0C0A0A0A09090304040D0D04040D0F0F0D0404040403,CA
3210 '09090A0C0A0F040D0D040F0A0C0A090909090 90A0A0C0C0F,FA
3220 '0C0C0A090A0C0A090607070807070 80F0807080F08080706,D8
3230 '06070807080F080F0F080F080708070603030404 0D0F0D0D,D8
3240 '0F0D040D040403030607080800F0F080708080708070706 06,BE
3250 '00000000090A0C0F0C0A0900000000000003030304040 40D0D,7C
3260 '0D0D040D040D0D0F03030304040 40D0D0D0D040D040D0D0F,DF
3270 '0F0D0D040D040D0D0D0D040404 0D0D0D040D0D040D0D,DF
3280 '0D0D04040403030300001701710140004620626027501 7603,7C
3290 '7705140436060706570775075705770 75E2356237E23B7C8,AB
3300 'FE0128F4CDA8A57BC6085F18EF7EE60FC630CDA8A57BD608,C0
3310 '5F0DC87E0F0F0F0FE60FC630CDA8A5237BD6085F0DC818DD,98
3320 'F5C5E567E61F0707076F7CE6C00F0F0FC62067CDFCA53A07,DA
3330 '004F0C3E20F3ED793E91ED790C0CAF0600ED69ED79ED61ED,0B
3340 '41ED59ED79ED513AF6FAED79AF0608ED41ED79ED41ED79ED,8D
3350 '79ED793ED0ED79FBE1C1F1C93A07004F0C3E02F3ED793E8F,AC
3360 'ED793A06004F0CED78F53A07004F0CAFED793E8FED79FBF1,2B
3370 'E60120D8C9AF180A3E0118063E0218023E0332F6FAC9061F,81
3380 '3E001810063F3E01180A065F3E021804067F3E0332F5FA78,2C
3390 '32E1F33A07004F0CF3ED413E82ED79FBC9F5D5C50608EB21,56
3400 '000029CB27D271A61910F7C1D1F1C9D5C516005F0100003E,BE
3410 '1008AFCB21CB1029CB127A93DA91A657030 83DC281A67A60,14
3420 '69C1D1C9D9082A58AA11093DCDC0A62B2258AA6C26000816,5A
```

```
3430 '005FB72004ED5358AACDC0A67CD9B7C9444D2100007AB7C4,2B
3440 'CBA67B2917300109291730010929173001092917300109 29,FD
3450 '17300109291730010929173001092917D009C9E3F5D58785,E0
3460 '6F3001245E2356EBD1F1E3C92108007B913004ED44CB254F,CD
3470 '7A90300CED44CB5D2804CB9D1802CBDD47B9380324414F08,EC
3480 '7D08110C006A7885B9380214916F1D20F57A015EA7CD00A8,37
3490 '0A5F0825200 6CB5F280D1806CB5F28021805C60B93180183,A7
3500 'E61F5F087BC9000001010102020203030404AFCDD500B7,D2
3510 'C03CCDD500C9AFCDD8003CC8CDD8003CC93E04CD4101CB57,DC
3520 'C8CB5FC83E03CDD8003CC9C5D5E52159AAB7CDE5A73E00CD,63
3530 'E5A73E00CDE5A77E215FAABE3819ED5B5AAA280777ED535D,69
3540 'AA180C2A5DAAB7ED523004ED535DAA2A5BAAED5B60AAB7ED,95
3550 '52380E215FAA3E05B7CDE5A73E00CDE5A7E1D1C1C9238E27,C0
3560 '77C92162AA18032163AA862777C9856FD024C9835FD014C9,E3
3570 '814FD004C9E5B7ED52E1C9F578824779834FF1C9F5C5D5E5,A1
3580 '2676CB22CB226A87875F053A55AA80FED820013C477908F3,F9
3590 '3A07004F0C7CE6C00707ED793E8EED79ED697CE63FF640ED,7E
3600 '790DFB08ED4100ED7900ED5926006B29290189AB09EB6C26,01
3610 '0029290100 7409F33A07004F0C7CE6C00707ED793E8EED79,27
3620 'ED697CE63FF640ED790DFBEB0610EDB3E1D1C1F1C9F5C5D5,F8
3630 'E52676CB22CB226AF33A07004F0C7CE6C00707ED793E8EED,A3
3640 '79ED697CE63FF640ED790DFB3ED8ED79E1D1C1F1C91600CD,A0
3650 '8DA814CB6A28F8C9F3AF3265AA3D3268AA3E033269AAFB3E,8A
3660 '071EBFCD93003E081E00CD93003CFE0B20F8C9F5E5C5F321,E1
3670 '68AAB728053DBE30163C772B2B2B3602870 6004F215BA909,AD
3680 '4E2346ED4366AAFBC1E1F1C92169AA35C036033A65AAB7C8,78
3690 '3D201B3265AA3D3268AA3E071EBFCD93003E081E00CD9300,80
3700 '3CFE0B20F8C92A66AAAF5ECD93003C23FE0B20F67EB72005,A5
3710 '232266AAC93E013265AAC965A9B9A9E9A90DAA31AA000000,FB
3720 '00AC0114980000 0D00000000000940114980000D00AC0100,61
3730 '007D0114980D000D009401000006801149800D0D007D01AC,3F
3740 '01530114980D0D0C006801940140011498 0D0D0C0053017D,09
3750 '012E0114980C0D0C01D6000000D60000B80B0A0C006B0000,F2
3760 '00CA0000B80B0A0C00D600D600BE0000B80B0A0C006B00CA,1B
3770 '00B40000B80B0A0C0164005F003A0014980B0A0C005F003A,F1
3780 '005F0014980B0A0C003A003A0064001498 0B0A0C01D400D4,7A
3790 '0035000A9800000C0035000000D4000A980B000C00D40035,AE
3800 '0035000A980B0A0C015A000000000000B80B0A09005F005A,E2
3810 '0000000B80B0A090065005F005A0000B80B0A0901000001,CC
```

PROGRAM 2 356歩のマーチ LIST

```
10 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0
20 KEYOFF:SCREEN1,2:WIDTH30:SG=0
30 CLS:P=96:GOSUB210:RESTORE380:P=104:GO
SUB210:P=112:GOSUB210:FORI=0TO2:READI0:V
POKE&H200C+I,I0:NEXT
40 FORP=0TO3:A$="":FORI=0TO31:READ B$:A$
=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(P)=A
$:NEXT
50 LOCATE12,11:PRINT"STAGE";SG+1
60 FG=0:HS=356+332*(SG>3):GOSUB180:GOSUB
190
70 RESTORE430:DIMPA$(47):FORI=0TO47:READ
PA$(I):NEXT:SOUND7,49:SOUND6,223:PLAY"S0
M3000","L16O3V13"
80 I0=0:FORI=1TO30:FORP=2TO22:VPOKEP*32+
I+&H1800,96+I0:I0=8-I0:NEXTP,I
90 RESTORE440
100 FORI=0TOSG:READA$:NEXT:FORI=0TO3:P=V
AL(MID$(A$,I*4+1,4)):LOCATEP¥100,PMOD100
:PRINTMID$("しあわせ",I+1,1):NEXT
110 XX=126:YY=86:TM=47:ONINTERVAL=10GOSU
B140:INTERVALON
120 DEFFNV(I,P)=&H1800+I¥8+32*(P¥8+2)+1
130 I1=1:FORN=0TO2:GOSUB220:NEXT:X=-X:Y=
-Y:I1=0:FORN=0TO1:GOSUB200:GOSUB280:NEXT
:GOTO130
140 TM=(TM+1)MOD48:PLAY"",PA$(TM)
150 PUTSPRITE0,(XX,YY),15,(TMMOD2)*2
160 PUTSPRITE1,(XX,YY),1,(TMMOD2)*2+1
170 RETURN
180 LOCATE5,0:PRINTLEFT$("*しあわせ",FG+1);"
*":RETURN
190 LOCATE15,0:PRINT"のこり";HS;" ":RETURN
200 I=FNV(XX,YY):IFVPEEK(I)<128THENVPOKE
I,112:RETURNELSERETURN
210 FORI=0TO7:READI0:VPOKEP*8+I,I0:NEXT:
RETURN
220 I=STICK(0):IFI>0THENELSEIFINKEY$=CHR
$(27)THEN360ELSE220
230 I=I¥2:ONI+1GOTO240,250,260,270
240 X=0:Y=-1:GOTO280
250 X=1:Y=0:GOTO280
260 X=0:Y=1:GOTO280
270 X=-1:Y=0
280 I=XX+8*X:P=YY+8*Y
290 I0=VPEEK(FNV(I,P)):IFI0*I1=112OR I<6
ORP<6ORI>238ORP>166THENX=0:Y=0
300 IFASC(MID$("しあわせ",FG+1,1))=I0THENPLA
Y"C8":FG=FG+1:GOSUB180
310 FORI=0TO7:XX=XX+X:YY=YY+Y:GOSUB150:N
EXT:HS=HS-2:IFHS>-1THENGOSUB190ELSE360
320 IFFG<4THENRETURN
330 INTERVALOFF:PLAY"","L12S0D+D+D+G6D+V
13F4":SG=(SG+1)MOD7
340 FORP=0TO9:VPOKE&H200C,255:VPOKE&H200
D,255:FORI=0TO100:NEXTI:VPOKE&H200C,166:
VPOKE&H200D,134:FORI=0TO100:NEXTI,P
350 FORI=0TO900:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):
LOCATE0,23:FORI=0TO23:PRINTCHR$(13):NEXT
:ERASEPA$:RETURN50
360 INTERVALOFF:PLAY"","V13O2L32GF+FED+D
C4":PUTSPRITE0,(0,208)
370 LOCATE10,11:PRINT" GAME OVER ":FORI=
0TO3000:NEXT:GOTO350
380 DATA 254,254,254,254,254,254,254,0
390 DATA 0,60,90,90,126,0,60,0
400 DATA 166,134,244
410 DATA 2,7,7,2,BD,3E,39,36,1,D,E,F,F,F
,7,0,0,0,0,0,0,80,C0,E0,E0,C0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,5,42,1,6,9,E,2,1,0,0,10,18,F,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,C0,C0,80
420 DATA 4,E,E,4,D,BB,3B,38,7,D,E,F,F,F,
C,0,0,0,0,0,0,C0,60,E0,E0,C0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,A,2,44,4,7,8,2,1,0,0,10,13,F,0,0,
0,0,0,0,80,0,0,0,0,0,80,C0,C0,80
430 DATA A,A,A,A,,O4C+,D,,,D,,,E,,F+,E,,
D,C+,,,O3A,,,B,,,D,,D,D,,O4E,,,D,C+,,D,O
3A,,G,B,,,,,
440 DATA 0912131216122012
450 DATA 1010101420102014
460 DATA 1403150314211521
470 DATA 0706231707072318
480 DATA 1311141213121411
490 DATA 1412161215101514
500 DATA 1212141113121510
```

PROGRAM 3

スイスの十字 LIST

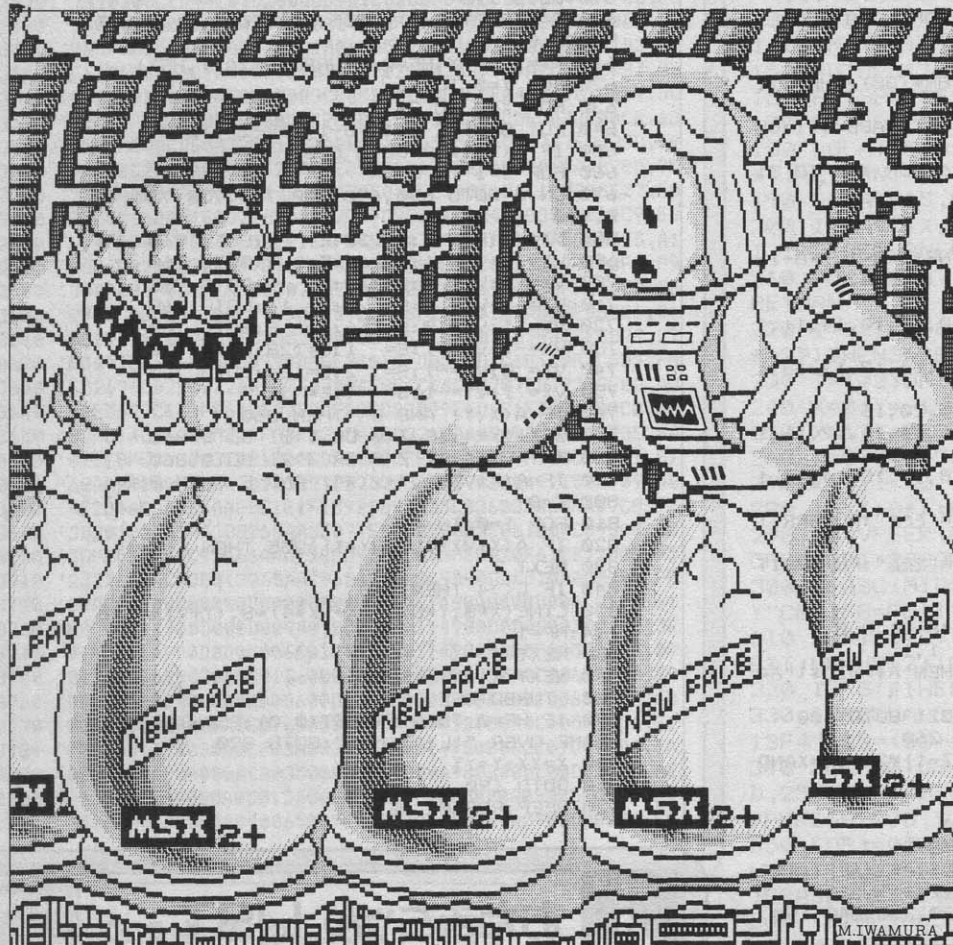
```
10 CLEAR 100,&HCFFF:ON ERROR GOTO 920
20 DEFINT A-Z:COLOR 15,0,0
30 OPEN "grp:" AS #1
40 C$=CHR$(28)+CHR$(29)+CHR$(30)+CHR$(31
)+"m,.jkluio"
50 DIM A(31,26):SCREEN 5:SET PAGE 1,1:CL
S
60 _TURBO ON:FOR Y=0 TO 26:FOR X=0 TO 31
:PSET(X*8,Y*8),4:NEXT X,Y
70 _TURBO OFF
80 FOR I=0 TO 35
90 READ X,Y:A(X,Y)=256:LINE(X*8-1,Y*8-1)
-STEP(2,2),,BF
100 NEXT
110 DATA 14,10,15,10,16,10,17,10,14,11,1
7,11,14,12,17,12
120 DATA 11,13,12,13,13,13,14,13,17,13,1
8,13,19,13,20,13
130 DATA 11,14,20,14,11,15,20,15
140 DATA 11,16,12,16,13,16,14,16,17,16,1
8,16,19,16,20,16
150 DATA 14,17,17,17,14,18,17,18,14,19,1
5,19,16,19,17,19
160 SETPAGE0,0:SPRITE$(0)="たたた":PUTSPRIT
E1,(0,&HD8),0,0
170 SETPAGE1,1:SPRITE$(0)="たたた":PUTSPRIT
E1,(0,&HD8),0,0
180 X=16:Y=16
190 PUT SPRITE 0,(X*8-1,Y*8-2),8,0
200 A$=INPUT$(1):SET PAGE 1,1
210 Z=INSTR(C$,A$):IF Z THEN A$=MID$("64
82123456789",Z,1)
220 IF A$="0" OR A$=CHR$(32) GOTO 600
230 Z=VAL(A$):IF Z=5 GOTO 260
240 X=X+(Z-1)MOD3-1:Y=Y-(Z-1)¥3+1:X=XAND
31:Y=YMOD27
250 GOTO 190
260 IF A(X,Y)=511 THEN 190
270 PUT SPRITE 0,(X*8-1,Y*8-2),7
280 A$=INPUT$(1):Z=INSTR(C$,A$):IF Z THE
N A$=MID$("6482123456789",Z,1)
290 ON VAL(A$) GOTO 310,320,330,340,190,
350,360,370,380
300 GOTO 190
310 VX=-1:VY= 1:S= 32:E=  4:GOTO 390
320 VX= 0:VY= 1:S= 64:E=  2:GOTO 390
330 VX= 1:VY= 1:S=128:E=  1:GOTO 390
340 VX=-1:VY= 0:S=  8:E= 16:GOTO 390
350 VX= 1:VY= 0:S= 16:E=  8:GOTO 390
360 VX=-1:VY=-1:S=  1:E=128:GOTO 390
370 VX= 0:VY=-1:S=  2:E= 64:GOTO 390
380 VX= 1:VY=-1:S=  4:E= 32
390 IF A(X,Y) AND S  THEN 190
400 IF A(X+VX*4,Y+VY*4) AND E THEN 190
410 C=0
420 FOR I=0 TO 4
430 IF A(X+VX*I,Y+VY*I)>255 THEN C=C+1
440 NEXT
450 IF C<>4 THEN 190
460 A(X,Y)=A(X,Y) OR 256 OR S
470 A(X+VX*4,Y+VY*4)=A(X+VX*4,Y+VY*4) OR
 256 OR E
480 LINE(X*8,Y*8)-((X+VX*4)*8,(Y+VY*4)*8
)
490 LINE(X*8-1,Y*8-1)-STEP(2,2),,B
500 LINE((X+VX*4)*8-1,(Y+VY*4)*8-1)-STEP
(2,2),,B
510 FOR I=1 TO 3:X=X+VX:Y=Y+VY
520 A(X,Y)=A(X,Y) OR 256 OR S OR E
530 LINE(X*8-1,Y*8-1)-STEP(2,2),,B
540 NEXT
550 X=X-VX*3:Y=Y-VY*3
560 L=L+1
570 PRESET(0,0)
580 PRINT #1,L
590 GOTO 190
600 F=0:COPY(0,0)-(255,211)TO(0,0),0:SET
PAGE0,0
610 XX=X:YY=Y:HF=0:_TURBO ON(A(),HF%)
620 FOR Y=0 TO 26
630 FOR X=0 TO 31
640 PUT SPRITE 0,(X*8-1,Y*8-2),12,0
650 IF A(X,Y)=0 GOTO 870
660 FOR J=1 TO 8
670 ON J GOTO 680,690,700,710,720,730,74
0,750
680 VX=-1:VY= 1:S= 32:E=  4:GOTO 760
690 VX= 0:VY= 1:S= 64:E=  2:GOTO 760
700 VX= 1:VY= 1:S=128:E=  1:GOTO 760
710 VX=-1:VY= 0:S=  8:E= 16:GOTO 760
720 VX= 1:VY= 0:S= 16:E=  8:GOTO 760
730 VX=-1:VY=-1:S=  1:E=128:GOTO 760
740 VX= 0:VY=-1:S=  2:E= 64:GOTO 760
750 VX= 1:VY=-1:S=  4:E= 32
760 IF A(X,Y) AND S  THEN 860
770 Z=X+VX*4:IF Z<0 OR Z>31 GOTO 860
780 Z=Y+VY*4:IF Z<0 OR Z>26 GOTO 860
790 IF A(X+VX*4,Y+VY*4) AND E THEN 860
800 C=0
810 FOR I=0 TO 4
820 IF A(X+VX*I,Y+VY*I)>255 THEN C=C+1
830 NEXT I
840 IF C<>4 THEN 860
850 LINE(X*8,Y*8)-((X+VX*4)*8,(Y+VY*4)*8
),4:HF=1
860 NEXT J
870 NEXT X,Y
880 _TURBO OFF
890 IF HF=0 THEN PRESET(0,0):PRINT#1,"
 GAME OVER ";L;"lines":GOTO 890
900 X=XX:Y=YY
910 GOTO 190
920 BEEP:RESUME NEXT
```

PROGRAM 4

おたまちゃん LIST

```
100 SCREEN5,0:DEFINTA-Z
110 FORI=0TO31:VPOKE&H7800+I,VAL("&H"+MID$("7EDBFFFFFF7E1
80C7EDBFFFFFF7E18307EFFFFFFFFBDFF7E10183C7EFFFFFF7E",I*2+
1,2)):NEXT:OPEN"GRP:"AS#1
120 SETPAGE,2:LINE(0,0)-(7,23),6,BF:LINE(1,1)-(6,22),8,BF
:LINE(2,2)-(5,21),9,BF
130 SETPAGE,1:LINE(0,0)-(255,211),5,BF:FORI=0TO80:COPY(0,
0)-(7,23),2TO((INT(RND(1)*32))*8,INT(RND(1)*16)*8+80),1:N
EXT:COPY(0,131)-(255,211),1TO(50,0),1:SETPAGE,0:LINE(98,5
5)-(157,160),7,BF
140 X=21:Y=36:K=575:Z=1:V=20
150 ON SPRITE GOSUB 210:SPRITEON
160 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<71)-(S=7)*(X>0):Y=Y-(Y<72):C=
POINT(107+X,65+Y):TT=T:T=STRIG(0):Y=Y+(C=5ANDTT<>T)*2:P=(
P=0):PUTSPRITE0,(103+X,65+Y),1,P+1
170 O=O-(K<0):K=K-2+(K<0)*-750:M=K¥131:N=KMOD131:COPY(M*5
0,N)-(M*50+49,N+79),1TO(103,65),0
180 Z=(POINT(V+107,W+64)<>5)*2*Z+Z:V=V+Z:W=(W+90)MOD89:PU
TSPRITE1,(V+103,W+60),7,2
190 IFY>70THEN210
200 GOTO160
210 FORI=0TO100:VDP(24)=IMOD2*5:SOUND8,15:SOUND0,I:NEXT:S
OUND0,0
220 PRESET(92,100):PRINT#1,"GAME OVER":PRESET(100,110):PR
INT#1,"ｽｺｱ";O*750+575-K
230 GOTO 230
```

EDITORIAL

風が、なんか、たよりを運んできたんですよ。次号では、いろんなハードウエアの新情報をご紹介しようかと思っています。年末に向けて、なんかいろいろと、おもしろいコトが、ありそうなんだぞー！

STAFF

発行人 ―― 塚本慶一郎
編集人・編集長 ―― 小島 文隆
副編集長 ―― 加川 良
編集スタッフ ―― 金矢八十男 宮川 隆
千倉 真理 本田 文貴
江守 依子 中村 優子
清水早百合 高橋 敦子
田川 実 菅沢美佐子
山下 信行
制作スタッフ ―― 荒井 清和 小山 俊介
成谷実穂子 福田 純子
校正 ―― 唐木 緑
編集協力 ―― 上野 利幸 土方 幸和
大森 穂高 山田 裕司
小栗 恭也 林 英明
小林 仁 法林 岳之
木村早知子 吉田 孝広
吉田 哲馬
制作協力 ―― 三輪 悦子 スタジオB4
CYGNUS 渡辺 葉子
内山 泰秀 高橋 由佳
下田佳代子 斎藤 大助
内藤 智志 樋口 陽子
鶴谷 孝子 池上 明子
安田 稔 井沢 利昭
アメリカ在住 ―― トム・ランドルフ
フォトグラフ ―― 水科 人士 八木澤芳彦
イラスト ―― 佐久間良一 桜 玉吉
桜沢エリカ 宮嶋美奈子
もろが 卓 城戸 房子
岩村 実樹 なかのたかし
水口 幸広 望月 明
今井 美保 ボビーn

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しております。

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までで、お願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の応対を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン 11月号は 10月7日発売! 予価530円

おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

10

平成元年10月1日発行 第7巻 第10号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆

発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・486・4505(編集部)

特別定価520円(本体505円)

松下館でお会いしましょう
花の万博
EXPO'90

お、すすんだね。

【スパーキーの、ある一日】
パナソニックとルーカスから生まれたスパーキー。彼は、きょう、パソコンを使って友だちに手紙を書きました。遊びにおいで、と書きました。早く返事が来ないかな。彼は一日、木の上で郵便屋さんを待ちました。

パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。

パソコンなのに、ワープロ機能がぐぐんと充実。ラップトップワープロ(パナワード U1シリーズ)との互換性もある、マウスも使える。

(別売コンバータソフト使用)

カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐぐんと充実。画面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい初級モードやレッスン機能も内蔵しています。

24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタ FS-PK1 (別売・標準価格42,800円・税別)

マウス FS-JM1
(別売・標準価格7,800円・税別)

内蔵ソフトも、たのしくて便利。

アドレスやネームカードのデータベースソフト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。

MSX2+だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。

なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルて美しい、FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。

A1WX

パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円(税別)

MSX MSX2 のソフトも使用できます。

MSX2+ パソコンは、▶マウスを絵筆に255色のコンピュータグラフィックスがカンタンに楽しめるグラフィックツールなど3つのソフトが入ったディスク付属 ▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) コンピュータ事業部 商務部 販売助成課 MX係。MSXはアスキーの商標です。

(フロッピー搭載の MSX2+ 標準機、FS-A1FX 標準価格57,800円(税別)も同時発売です。)

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

MSX2+は、ゲームの迫力もちがう。

MSX2+ 専用ゲームソフトも続々登場!!

★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
「F1スピリッツ 3Dスペシャル」
(標準価格6,800円・税別/2DD×2枚組)

★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
"ぐるんぐるんスクロール"「レイドック2」
(標準価格6,800円・税別/2DD×2枚組)

Panasonic

心を満たす先端技術ー*Human Electronics* 松下電器産業株式会社

Printed in Japan 大日本印刷

雑誌 12081-10